www.agames.com.br
ação
games
Edição nº 163 Maio de 2001 R$ 4,90
ISSN 0104-1630
3451/1
9 770104 163000 00163>
Abril

O MARIO ESTÁ DANDO UMA SUPER FESTA, E VOCÊ É O CONVIDADO PRINCIPAL!

MARIO PARTY 3

3x R$ 56,33

- NOVOS PERSONAGENS, TABULEIROS E MINI-JOGOS
- FESTA DE PONTA-A-PONTA, PARA ATÉ 4 JOGADORES.
- DISPUTE A MILLENIUM STAR COMO MARIO, LUIGI, PEACH, YOSHI, WARIO OU DONKEYKONG.
- MODO EXTRA PARA 1 JOGADOR, COM ÁREAS DE BÔNUS E OPÇÕES SECRETAS.

POKÉMON STADIUM 2 — 3x R$ 66,33

CONKER'S BAD FUR DAY — 3x R$ 66,33

ZELDA MAJORA'S MASK (INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO) — 3x R$ 66,33

PAPER MARIO — 3x R$ 56,33

MARIO TENNIS — 3x R$ 43,00

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH — 3x R$ 56,33

BANJO-TOOIE — 3x R$ 56,33

F1 RACING — 3x R$ 56,33

MEGAMAN 64 — 3x R$ 56,33

NINTENDO 64

3x R$ 163,00 OU EM 10x R$ 57,03

5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

SPIDER-MAN — 3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS — 3x R$ 43,00

INDIANA JONES — 3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM — 3x R$ 66,33

DR MARIO — 3x R$ 43,00

STAR WARS BATTLE FOR NABOO — 3x R$ 56,33

Nintendo by gradiente

SPECIAL EDITION — NA LUZ MUDA DE COR ENTRE GOLD E SILVER

3x R$ 76,33 OU EM 10x R$ 26,74

CABO GAME LINK — 3x R$ 16,33

ZELDA ORACLE OF SEASONS (SÓ PARA GAME BOY COLOR)

3x R$ 33,00

ZELDA ORACLE OF AGES (SÓ PARA GAME BOY COLOR)

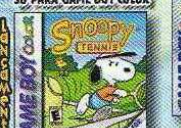
3x R$ 33,00

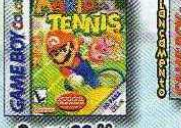
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (SÓ PARA GAME BOY COLOR)

3x R$ 33,00

WARIO LAND 3 (SÓ PARA GAME BOY COLOR)

3x R$ 33,00

SNOOPY TENNIS (SÓ PARA GAME BOY COLOR)

3x R$ 33,00

MARIO TENNIS (SÓ PARA GAME BOY COLOR)

3x R$ 33,00

SUPER MARIO BROS DELUXE (SÓ PARA GAME BOY COLOR)

3x R$ 33,00

SPIDER-MAN (SÓ PARA GAME BOY COLOR) — 3x R$ 33,00

DONKEY KONG COUNTRY (SÓ PARA GAME BOY COLOR) — 3x R$ 33,00

POKÉMON GOLD

3x R$ 33,00

POKÉMON SILVER

3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO — 3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO — 3x R$ 33,00

POKÉMON AZUL — 3x R$ 33,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 31/05/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**

CÓDIGO NA15A

Noiva mentirosa

Janainna Jacobinna, 19 anos

Esta é para casar ou, no mínimo, curtir uma quente lua-de-mel. Janainna apresenta o programa musical *Geração Country* (Rede Gazeta) e faz ponta no *Fábbrica 5*, vestindo-se de operária (padrão nota 10) enquanto embala os convidados. Para manter-se em forma, a noiva pratica esportes como hipismo e natação e, quando está sem véu e grinalda, viaja na internet, visitando sites de fofoca e moda. Mas como casamento é coisa séria, ela nos revelou seus segredos: nasceu em 1 de abril (deve ser mentira); odeia pepino (qualé?); é loura (mas tinge os cabelos de preto) e não gosta de machistas (típico!). (DR)

Fotos: Carol do Valle (modelo) Eduardo Pozella (bolo); Produção: Érica Assan; Produção de moda: Daniele Ferraz; Cabelo e maquiagem: Júnior Alves/C.Kamura; Biquíni: Salsa; Grinalda e véu: Edelweis; Luvas: Ana Maria Luvas; Sandálias: Stivaleria

TCI Notícias

TCInet > **TCI Games**

TCI Download

TCI Hard & Soft

Configure seu PC

Índice

Ação Games

Editorial

Cerca de 20 milhões de revistas, foi o número de *Ação Games* distribuídas pelo Brasil (e parte da América Latina) nos 10 anos de nosso suado (e bom) trampo. É bom demais ralar numa publicação de games, concordo, mas é melhor... não, não tem nada melhor. E é por isso que ficaremos outra década inteira aqui, estraçalhando tudo quando é jogo e videogame – e sabe-se lá o que mais aparecerá!

Pois é, moçada, queremos agradecer a todos que batalharam na *AG* durante esses anos e, principalmente, aos leitores que nos tornaram líder na nação.

Mas vamos deixar a festa para depois e, caindo no trabalho, dizer que nesta edição mandamos 1.006 truques e 136 games. São análises, detonados, dicas, pré-lançamentos, reportagens e tudo com a qualidade de profissionais que respeitam a força dos games e, certamente, dos gamemaníacos.

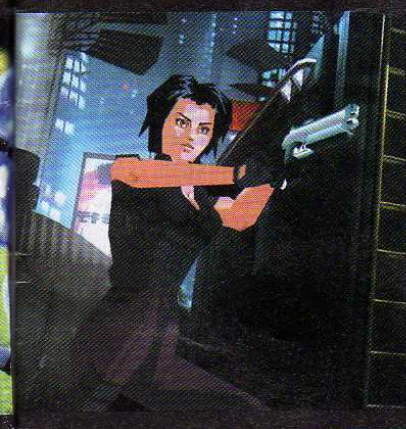
Abraço, *Ação Games*

Ilustração de capa: Amilton Ishikawa

DESTAQUES

e você: 10 anos de diversão!

36

Reportagem Saga Revista em Games

50

Detonado Fear Effect 2: Retro Helix (PSX)

58

Detonado Conker's Bad Fur Day (N64)

DICAS

GAMESHARK

Frango

Elogios e BSB

A reportagem sobre o Xbox (edição 161) estava sensacional. A capa, maravilhosa, reluzia nas bancas do Rio. A seção *Mr. Web* estava demais. A participação do Felipe Azevedo no *Test Drive* estava hilária (aliás, ele não é uma gracinha?). E sobre o Frango, tenho uma dúvida: por que você faz provocações sobre os Backstreet Boys? Nunca fiquei chateada com isso, apesar de ser fã deles, mas gostaria de entender.

Joyce Rodrigues de Souza, Rio de Janeiro (RJ)

Você elogia a capa, a reportagem sobre Xbox, a seção *Mr. Web*, elogia o Felipe e ainda quer entender por que espinafro os Backstreet Babas? Porque eles não prestam. É por isso, não é nada pessoal. Próximo!

Fabiano Braz de Andrade, de São Luiz (MA), acertou na Lara sensual

Incrédulo

Não acredito que o Dreamcast saiu de linha. É verdade? Não quero acreditar nisso...

Alexandro Félix da Silva, Natal (RN)

Faça o seguinte teste:
Você acredita em Papai Noel?
Em Coelhinho da Páscoa?
E em Saci-Pererê?
Se suas respostas foram três "nãos" persista, você é capaz de acreditar que o Dreamcast não existe mais. Próximo!

Apoio

Se fizerem um abaixo-assinado contra o Frango, eu farei um acima-assinado a favor. E as garotas que reclamam do *Game da Gata* e se acham tão bonitas podem mandar suas fotos para mim.

Rodrigo Alves de Jesus, Corinto (MG)

Cara, que falta de educação com as garotas. Meninas, vocês são sempre bem-vindas e tudo faremos por vocês. Quanto a você, Rodrigo, puxou meu saco, mas queimou seu filme com as mulheres. Próximo!

Quero gato

Frango, a única coisa que presta nesta revista é você. Mas antes suas respostas eram melhores, até parece que você tem ficado bonzinho. Eu gostaria que publicassem o *Game do Gato*.

Gisele Priscila Alamino, Sorocaba (SP)

Antes, as cartas também eram melhores. E eu gostaria que você não pedisse mais *Game do Gato*. Próximo!

Site

Ei, Frango. Já que te criticam tanto, dizendo que você é grosso, olha aqui a opinião da galera: www.frangodaag.hpg.com.br, um site para quem curte você e te acha super10. Falou, SuperFrango?

Eduardo Roberto de Oliveira, via e-mail

Eu recomendo. Próximo!

Soul Reaver 2

Este recado é pros donos de Dreamcast. Existe um abaixo-assinado na internet para que a Eidos volte atrás na decisão de cancelar *Soul Reaver 2* para nosso console. Interessados, assinem: www.petitiononline.com/SR2DC/

Rodolfo de Vasconcelos, via e-mail

A idéia é boa, mas você acha mesmo que a Eidos investiria uma baita grana na produção de um game que não terá mais console? Próximo!

Pôster

Sacanagem. Na edição do mês passado pensei que viria o pôster mais legal do ano e... nada. Você deve ter colocado o pôster no galinheiro da sua casa, porque lá só tem franguinha, né? Seus sacanas, só podia ser coisa de paulistas.

Saulo de Goiânia, via e-mail

Quis irritá-lo... e consegui. Nem foi difícil. Próximo!

Consulta

Franguinho querido. Quando vai sair *The Sims* para PS2? Estou aflita à espera do game e do console. Grande beijo.

Camila Dias, via e-mail

Não sei. Ah, e suco de maracujá acalma. Próximo!

Edição 161

A edição de março de 2001 da *Ação Games* humilhou as concorrentes.

Eder Diogo Dias do Prado, (esqueceu de escrever a cidade)

Elementar, meu caro Eder. Bom você ter notado isso agora, mas a *Ação Games* é assim há dez anos. Próximo!

Regressão

A revista regrediu. A seção de *Cartas* só tem baboseiras. *Mr. Web* então... Quem quer saber de Fórmula 1 compra revista de carros? Eu quero saber de games. *Test Drive* é pura encheção de lingüiça. A reportagem do índio é outra encheção.

Felipe Chaves dos Santos, via e-mail

Você regrediu. O fato de a revista ter mais seções não significa que ela dê menos espaço aos games. Em fevereiro de 2000, foram 45 jogos. Em fevereiro deste ano, 137 jogos. Consegue notar a diferença? Ah, encheção é teu e-mail. Próximo!

Poder de síntese

Fora, Frango!

Diego de Freitas, via e-mail

Você não gosta de mim, mas sua família gosta. Próximo!

Poder de síntese 2

Frango, quem não gosta que não te leia.

Mário Andrade, via e-mail

Você gosta de mim. Mas acho que sua família não gosta. Próximo!

Exceção

A revista continua um espetáculo, mas com um pequeno problema: o Frango.

Ricardo Moraes, via e-mail

Se você gosta da revista, você gosta de mim. Sei que pode parecer complexo para você, mas é a verdade. Próximo!

Wallpapers

Ei, brothers. Gostaria que colocassem wallpapers da Sony ou Dreamcast na área de downloads do site, porque só do X não dá.

Toni Jr., via e-mail

Tá. Não, você não leu errado. Você tem razão e farei tudo para atendê-lo. Próximo!

Dificuldades

A revista está fera, mas deve ter mais espaço para desenhos. É mais difícil desenhar do que escrever.

Renan Augusto Rorato, Assis (SP)

Não no seu caso. Nota-se que escrever, aqui, também foi bem difícil. Próximo!

Detonando o detonado

De todos os mutantes ridículos que respondem cartas, você é o único que sempre detona todos. Por falar em detonar, para que serve *Detonado* de *Tony Hawk 2*, jogo que requer habilidade e, nesse caso, a revista não ajuda nada? Fora isso, vocês não me deixam na mão.

Fabbio Alonso da Cruz, Nova Friburgo (RJ)

Serve para leitores que rompem limites, batem recordes de tempo, buscam freneticamente vencer a máquina, se superam... Não fique chateado por ainda não ser esse o seu caso. Próximo!

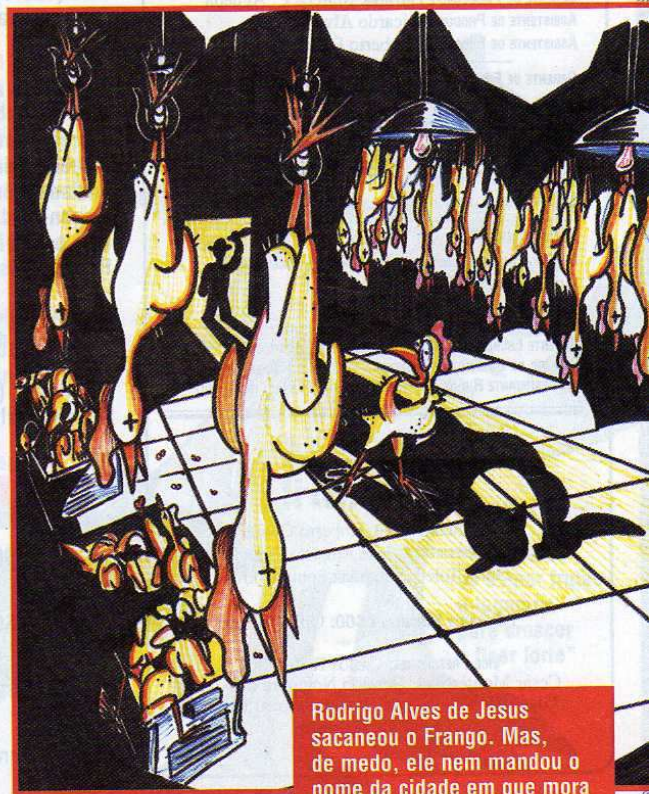
Britney Spears

Não gostei do que foi dito sobre *Britney Spears* na seção *Mr. Web* da edição 161 (março 2001). Gosto de Offspring, Red Hot Chili Peppers e, por que não, de Britney Spears. Pense duas vezes antes de se referir ao gosto das pessoas, Frango imbecil.

Ederson Garcia Gomes, Sertãozinho (SP)

Só para eu entender: você gosta da Britney Spears e não gosta de mim? Ótimo.

Este é o traço cheio de força e cores quentes do Luís Fernando da Silva, de Lucélia (SP)

Wallisson N.G.P. Pinto, de Santana do Ipanema (AL), mandou seu Sakura

Rodrigo Alves de Jesus sacaneou o Frango. Mas, de medo, ele nem mandou o nome da cidade em que mora

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R.Berlinck
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo
Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone
Redator-Chefe: Edson Rossi
Editor: Darius Roos
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Humberto Martinez
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Andréia Capella, Carol do Valle, Eduardo Svezia, Gilmara Brasil (foto); Felipe Azevedo, Ronaldo Testa, (jogo); Cristina Montone, Gláuber Soares, Luciana Gomes, Nelson Alves Júnior, Shinichiro Nakaba, Silvia Gomez (texto), Renato Costa (diagramação); Daniela Bessa Puccini (revisão); Tânia Marques (tradução); Alexandre Jubran (Ilustração).

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich,
Executivos de Contas: Claudia Gussoni, Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ariane Medina
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Presidente e CEO: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo e COO: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R.Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal
www.abril.com.br

Fale Conosco

Seus comentários, críticas e sugestões são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*.
Cartas: Av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.
Site: www.agames.com.br.
Telefone: (0xx11) 3037-4673.
De 2ª a 6ª, das 14h às 19h

Atendimento ao Leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes ou estratégias completas. Coloque sempre nas mensagens o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone. Mande também um pseudônimo, se não quiser que seu nome saia na revista.

Assinaturas

Telefones
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h.
E-mail: abril.assinaturas@abril.com.br.
Fax: (0xx11) 3990-2100.
Site: wwww.assineabril.com.br.

Atendimento ao Assinante

Para renovar sua assinatura, comunicar mudança de endereço ou tirar dúvidas sobre pagamentos e entrega da revista.
Telefones:
Grande São Paulo:(0xx11) 3990-2112
Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
E-mail: abrilsac@abril.com.br.
Fax: (0xx11) 3990-2100.
Site: www.abrilsac.com.br.

Edições Anteriores

Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br.
O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

Para Anunciar

De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
Telefones
São Paulo: (0xx11) 3037-2720
Outras localidades (ligação grátis): 0800-132066

Videogames

 PlayStation
 Super Nintendo
 PlayStation 2
 Mega Drive
 Dreamcast
 PC
 Nintendo 64
 Xbox
 Game Boy Color
 Game Boy Advance

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax: (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax: (0xx11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, fax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º andar, conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, fax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º andar, sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, fax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, fax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, fax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8º andar, sl. 802, Menino Deus, CEP CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º andar, sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030, fax: (021) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º andar, sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUIDOS
Entretenimento
CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição nº 163. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (0xx11) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-704-2112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

IMPRESSA NA DIVISÃO
GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-704-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-701-2828

IVC ANER

"Não, meu chapa! Este sofá não é para duas pessoas"

Tomb Raider: The Last Revelation

Help! Não sei onde está o segundo segredo da fase Khufu's Queens Pyramid's. Me ajudem, tá?

Yasmin, via e-mail

Tudo bem, não precisa implorar. Faça o seguinte: encha o large waterskin e combine-o com o small waterskin. Esvazie o small waterskin e combine-o com o large waterskin. O large waterskin ficará com quatro litros. Use-o no vaso-balança.

Tomb Raider Chronicles

E aí, galera da *Ação Games*! Estou jogando *Tomb Raider* e parei na parte em que tenho de pular em três pilares para chegar à rachadura. Como faço?

Leonardo Nogueira C. da Costa, Barra do Piraí (RJ)

Leonardo, este é um pedaço chato do jogo. Você deverá ser rápido, preciso e, acima de tudo, ter muita paciência. Assim que pular de frente para o primeiro pilar, Lara escorregará de frente para o segundo. Não perca tempo e pule novamente, caindo no terceiro pilar. Aproveite a hora em que Lara repetir o processo de cair de frente e começar a escorregar e salte para o quarto pilar – e, de lá, para a rachadura.

Incredible Crisis

Pessoal, no jogo *Incredible Crisis*, na fase Love, Firewords and Ferris Wheel, não entendi o que devo apertar primeiro, se o comando ou o direcional.

Felipe Russo Olegario, São Paulo (SP)

Felipe, aperte o botão que a moça indica, e depois aperte o (X) na medida certa:
A little bit: X cinco vezes
A little: X dez vezes
All the way: X 40 vezes
Further: X 20 vezes
Just a tiby bit: X duas vezes

Metal Gear Solid

E aí, pessoal, tudo bem? Gostaria de saber como faço para pegar os itens em *Metal Gear Solid*. Card Level 1 ao 6

Marcos Vinícius Casagrande de Oliveira, Cosmorana (SP)

Poxa, Marcos. Você não esqueceu nada, não? Mas tudo bem, estamos aqui para isso. Todos estes cartões você vai adquirir depois das animações nos seguintes lugares:
Card Level 1: subsolo B1, na cela
Card Level 2: subsolo B2, no depósito
Card Level 3: garagem do tanque
Card Level 4: subsolo B2, no laboratório
Card Level 5: subsolo B1, no escritório
Card Level 6: tortura/prisão

Chrono Cross

Depois de derrotar Miguel, sou levado para a Ilha de Marbule. Pois é, estou perdido. O que eu faço?

Diego Ferreira Maciel, via e-mail

Calma, Diego, o negócio é simples. Quando você chegar em Marbule, mate todos os monstros (todos!). Mude de dimensão indo para Marbule B, vá até a caverna e enfrente o dragão negro.

Final Fantasy 9

Meu Deus! No joguinho Hot & Cold o meu chocobo burro não acha nada. Como eu faço para que ele encontre os itens?

Rodrigo Santos, via e-mail

Rodrigo, *Ação Games* está aqui para isso. Vou passar o som que o seu chocobo vai fazer, e o significado:
Kweh: nada
Kweh!?: está longe
Kwehhh!?: está perto
K-KWEHHH!!!: achou alguma coisa

Perfect Dark

Olá, estou com uma pequena dúvida, na fase 4-2 (Área 51): qual o segundo objetivo deste lugar?

Luís Alves Reges, Olinda (PE)

Luís, antes de qualquer coisa desarme-se, agora siga à esquerda, passe pela porta grande e depois entre na porta à direita. Siga até o fim do corredor e, após entrar na área restrita, arme-se e elimine os inimigos. Não se esqueça de procurar os cartões magnéticos.

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Ouvi dizer que existe a Kamaro's Mask. Como consigo uma?

Marcelo Arivies, Salvador (BA)

Pois é, Marcelo, para conseguir a Kamaro's Mask você deverá, após as 0h AM do 1º dia, seguir para a área congelada fora de Clock Town. Lá deverá falar com o dançarino que está sobre a árvore. Toque a *Song of Healing* e pegue a máscara.

Digimon World 2

Gostaria de saber quando devo digivoluir o meu digimon e para que forma ele evolui?

Rodrigo Marcos Silva, via e-mail

Rodrigo, os seus digimon irão evoluir da seguinte forma:
No nível 11, para a classe champion.
No nível 21, para a classe ultimate.
No nível 31, para a classe mega level.

"Lembre-se de comer frutas e legumes para crescer e ficar forte"

Portátil de 32 bits

Game Boy Advance: não importa o tamanho, mas o prazer que ele proporciona

Silvia Gomez

Os apressados comem peixe cru e jogam antes

Enquanto você sofre de ansiedade para experimentar o novo portátil da Nintendo, Game Boy Advance, morra de inveja dos japoneses que tiveram o privilégio. Explicamos: ele foi lançado no dia 21 de março e provocou filas indianas em territórios nipônicos. Somente em Tokyo e Osaka, 650 mil unidades sumiram das prateleiras em questão de horas – a Nintendo garantiu repor o estoque.

O próximo país a ter acesso à jóia virtual são os Estados Unidos, onde chegará no dia 11 de junho. Segundo a assessoria de imprensa da N, o Brasil poderá embalar o bebê mais ou menos na mesma época dos ianques. Nos States, o preço do bibelô gira em torno de 100 dólares, enquanto os cartuchos ficam entre 30 e 40 doletas.

Os jogos que sairão com o portátil nos States são:

Army Men: Advance
ChuChu Rocket!
Dodge Ball Advance
Fire Pro Wrestling
Fortress
F-Zero: Maximum Velocity
High Heat Major League Baseball 2002
Iridion 3-D
Pitfall: The Mayan Adventure Rayman
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
Super Mario Advance
Tony Hawk's Pro Skater
Top Gear GT Championship
Tweety and the Magic Jewel

Pequeno notável

A razão de tanta euforia tem fundamento: o GBA traz inovações e melhorias consideráveis em relação aos antepassados Game Boy e Game Boy Color. Para começar, chega turbinado por 32 bits e pode executar efeitos novos como transparência e distorção de imagens, simulações de gráficos em 3D e ainda, durante os modos multiplayer, permite disputas entre quatro adversários conectados por meio de um cabo de comunicação – e o melhor: alguns jogos requerem apenas um cartucho. E aqueles antigos jogos do Game Boy original e do Color não precisam ser aposentados, pois rodam perfeitamente nos 32 bits – independentemente de serem americanos, europeus ou japoneses. Mas, apesar das centenas de velhos games, o GBA foi lançado com 25 títulos e, até o final de 2001, deve ultrapassar os 60 lançamentos. Aliás, a Nintendo pretende vender 24 milhões de GBAs até o Natal.

O emulador Virtual Game Station, que é legalizado e permite rodar jogos de PlayStation em computadores, é o motivo de longa briga nos tribunais gringos. Agora, porém, Sony e Connetix (**www.connetix.com**) parecem ter chegado a um acordo e passarão a desenvolver em conjunto as próximas versões do contestado programa. Aliás, você pode baixar uma versão demo do produto no site da própria fabricante. (NA)

A Konami confirmou que 70% de seus games em produção chegarão para PS2. O anúncio, feito por Kazumi Kitaue, diretor-executivo da fabricante, joga um balde d'água fria nos rumores de que a empresa estaria abandonando o PS2 e migrando para o Xbox. (NA)

Depois do N64 na versão Pikachu, agora é a vez do Game Boy Color ganhar uma recauchutagem. Será lançada, nos Estados Unidos, uma edição limitada do portátil nas cores ouro e prata com os desenhos de Pikachu e Pichu – custando cerca de 80 dólares. (NA)

A produtora Constantin Films apresenta Mila Jovovich, como Alice, no primeiro longa-metragem da saga *Resident Evil*. O enredo foi escrito por Paul Anderson (*Mortal Kombat*, 1995) e, claro, trará a heroína enfrentando montes de vírus e zumbis letais. (LG)

A Electronic Arts (**www.ea.com**) quer aumentar a audiência de pessoas a partir de 35 anos em seu site e, para isso, comprou a empresa Pogo (**www.pogo.com**), especializada em jogos on-line de clássicos do tipo baralho, loteria, bingo e cassino. (RT)

O amarelo e redondo Pac-Man ganha destaque em garrafa de refrigerantes no Japão. Pois é, o mascote de maior sucesso da fabricante Namco (**www.namco.com**) começará a vir estampado nos rótulos da bebida borbulhante Chara, da empresa Asashi Breweries. (RT)

A Sega arrebenta na produção de jogos e confirmou durante a feira oriental Tokyo Game Show que desenvolverá diversos de seus títulos para o novíssimo Xbox. A empresa garantiu na lista sucessos como *Jet Grind Radio*, *Panzer Dragoon* e *Sega GT*. (HM)

Do dia 30 de março a 1 de abril, a feira japa Tokyo Game Show apresentou centenas de títulos inéditos. Entre os destaques estavam Dead or Alive 3 (Xbox), *Capcom vs. SNK Pro 2000* (DC) e demos jogáveis de *Final Fantasy 10* e *Silent Hill 2* para PS2. (HM)

Shinichiro Nakaba, Tóquio (Japão)

Jogos com ginástica

A Konami está prestes a estourar com sua série Health Entertainment. Motivo: os games obrigam o maníaco a sair da frente da tela e exercitar os músculos. O título *Funde Kenkou*, por exemplo, é composto por pedais que simulam o movimento de subir escadas. Um outro, *Kurun Horun*, força o pretenso atleta a girar a cintura sobre um prato no chão. Já em *Furu Beru*, há um peso que computa pontos a cada movimento vertical. As movimentações do jogador, nestes games, são relacionadas diretamente a ritmos musicais. Caso o exercício não seja bem executado, o negócio desafina e todos ficam sabendo que você é um pé-de-chumbo. E aos felizardos com boa performance, milhas e milhas na companhia Japan Airlines.

A Microsoft preparou o terreno para a vinda de Bill Gates ao Japão, durante o Tokyo Game Show de abril. A empresa distribuiu presentes como camisetas e bonés do Xbox, e o bilionário marcou presença falando sobre o console que está deixando os japas ansiosos. Em março, foram apresentados novos títulos.

A moda do horóscopo de animais tomou conta do Japão. O sujeito pode ser um bode, cavalo, macaco e até vaca, de acordo com o ano de nascimento. Pegando carona na onda, a Konami anunciou que está preparando um game cujo objetivo é "aproximar" as pessoas. Tudo baseado no tal horóscopo. Se a moda pega...

As gatinhas que formam o quarteto Be for U, escolhidas pelo *Dance Dance Revolution 5th Mix*, lançaram o primeiro CD em março. Elas cantam *Dive*, tema da próxima versão do game que é sucesso no Japão. Uma das novidades de *DDR* é a possibilidade de cantar num microfone, garantindo pontos aos bons de gogó.

A Sega disse adeus não somente ao console Dreamcast, em março. Seu presidente, Isao Okawa, morreu no dia 16 do mês, deixando saudosos os funcionários. Okawa doou 770 milhões de dólares de sua fortuna pessoal e resgatou a empresa da falência que, dizem, poderia ter quebrado de vez sem a grana.

A NEC Interchannel lança *Typing Ojarumara*, para Windows, entre abril e junho, somente no Japão. O game tem objetivo educacional e está relacionado com um programa de TV da emissora estatal Nippon Hoso Kyokai (NHK), que pretende apresentar o computador às crianças japonesas com a ajuda do joguinho.

Bastou o celular da NTT trazer clássicos como *Pac-Man* e *Space Invaders* para que a concorrente japonesa J-Phone anunciasse a produção de games em 3D para telefones portáteis. A nova tecnologia estará disponível no fim do ano e trará gráficos com até 500 polígonos e velocidade de 20 frames por segundo.

Todos os grandes fabricantes de telefones portáteis estão envolvidos com games. Ericsson, Motorola e Siemens avisam que não ficarão atrás das empresas do Japão e planejam jogos interativos para seus celulares. O objetivo é tentar lançar, ainda este ano, títulos que permitam partidas em multiplayer.

A Sony acaba de lançar novo equipamento de som para PS2, o PLS-900D. Trata-se de um conjunto com cinco alto-falantes que, somados ao televisor, totalizam seis fontes sonoras. O equipamento, junto com o PS2, pode ser usado para escutar CD e assistir a DVD. A empresa garante que sua casa estremecerá.

Nos três primeiros meses do ano, a Konami vendeu mais de 10 milhões de games no mundo. E ainda estão por vir as vendas de *Metal Gear 2* e *Silent Hill 2*, prestes a sair. A empresa Square, porém, fechou o ano 2000 no vermelho – três executivos conceituados, entre eles Seiji Sakaguchi, saíram da empresa.

"Antes de bancar o ator eu era jogador de hóquei""

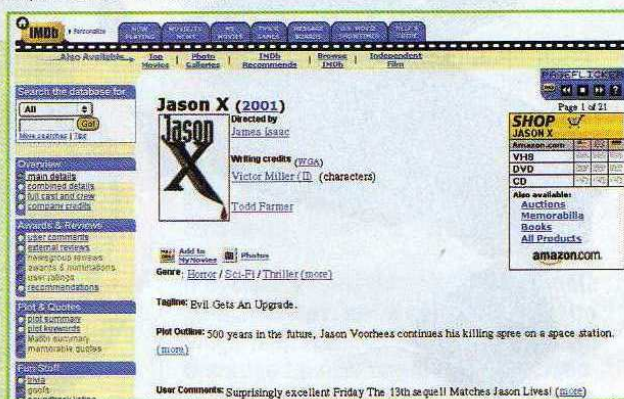
Serra elétrica, faca, tacos de beisebol... ketchup e mostarda

Horror, terror, bolor (ops!), uma lista hilária de sites escolhidos a dedo por Jason, de Sexta-Feira 13

Gláuber Soares

As indicações desta edição são para você incrementar seu arsenal de cultura pop inútil, daquele tipo que só serve para contar vantagem aos colegas – e por isso mesmo deliciosa. Quem vai nos conduzir pelos caminhos da internet é Jason Voorhees, o jovem da máscara furada que ataca tudo quanto é adolescente que encontra em acampamentos de verão na série mais longa do horror cinematográfico, *Sexta-Feira 13*. *Jason 10*, a décima versão, está prevista para estrear em agosto, inclusive no Brasil.

Trash movies

Trash movies são filmes como os da série *Sexta-Feira 13*. Em resumo, eles têm roteiros previsíveis, atores fraquinhos, gritos e catchup, digo, sangue, muito sangue. Um bom endereço para achar filmes de horror tão medonhos quanto os meus é o site de cinema us.imdb. Lá você descobre clássicos podreiras como *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chain Saw Massacre*, 1974), de Tobe Hooper, ou saberá tudo a respeito da minha história, que começou em 1980. Há links, fotos, pôsteres, trilhas, trailers... Em tempo: em agosto, estréia *Jason 10*, a décima versão de *Sexta-Feira 13*. A história vai rolar daqui a 500 anos, numa estação espacial. O roteiro? Bem, farei picadinho das pessoas, um casal adolescente sobreviverá para me matar, mas ressurgirei em 2002, sabe como? Enfrentando meu coleguinha Freddy Krueger em *Freddy vs. Jason*. Vai ser um filme e tanto.
us.imdb.com (inglês)

Zé do Caixão

A primeira homenagem é ao meu colega brasileiro, este sim um mestre: Zé do Caixão. No site dele você encontra, toda semana, uma nova crônica de terror, filmografia completa de José Mojica Marins, muitas fotos (tem até uma com o Gugu, mas não espalhe), a biografia do Zé (você vai se emocionar) e um jogo de caça-palavras – caça-palavras? Ok, o jogo é fraqujnho, mas também não precisa rir, ora! E agora vou jogar uma maldição: se você não visitar o site dele, tenha muito cuidado, pois ficará de castigo por um mês, numa agonia sem fim, proibido de tocar no videogame e também de ver a Feiticeira. (hahahaha).
www.zedocaixao.com.br (português)

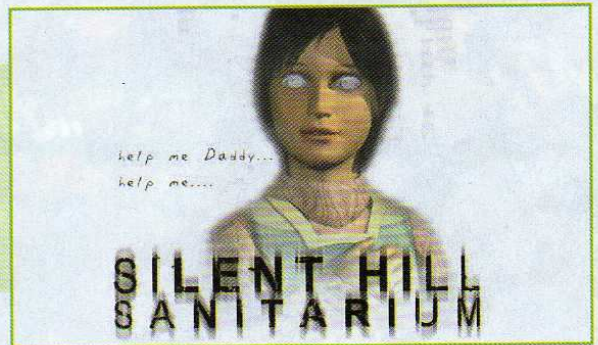
Monstruário

Aqui você vai apenas conhecer – não está disponível o download – o *Monstruário*, um game de terror muito louco, em formato de desenho animado interativo. O personagem Caxy, um gambá, fica preso por acidente num casarão assombrado e acaba libertando dezessete monstros (por que não dezoito?). Além do meu comparsa Zé do Caixão, que é o terrível mestre de cerimônias, você encontrará o ET de Varginha, o Drácula, o Frankenstein e o Lobisomem, entre outros colegas de trabalho.
www.monstruario.com.br (português)

Diablo

Apesar de não acreditar em Deus nem no diabo – creio apenas na minha justiça – vou dar uma boa dica para as criaturas fanáticas pelo game *Diablo*. É o Círculo dos Cinco, site que traz um poderoso canal de utilitários e patches (programas que atualizam seu game). Dele você pode baixar músicas e, se for corajoso – ou dono de uma conexão rápida –, também pode baixar vídeos do jogo – Gameplay Preview 2, por exemplo, tem 57 MB. Você encontra ainda uma agenda de torneios, links para outros sites e fóruns de discussão.
www.diablo2.com.br (português)

Spawn

O soldado do inferno tem muitos adoradores na rede. Além do site oficial, em qualquer portal de busca você encontra facilmente uma infinidade de websites sobre este herói vindo das HQs. Só falta um game à altura, pois *Spawn: In the Demon's Hand* (DC) não é lá tudo isso (o filme também não foi lá essas coisas – lama!).
www.spawn.com (inglês)
www.darknesspage.hpg.com.br (português)

Silent Hill

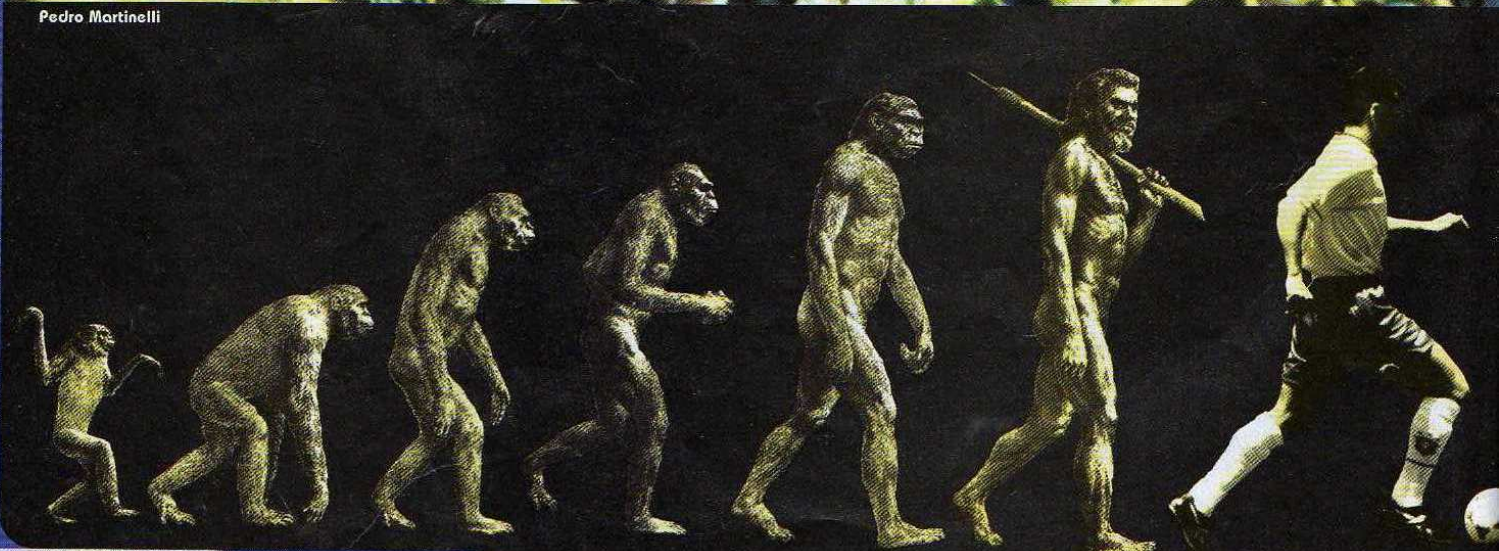
Faça downloads de muita coisa: papel de parede, proteção de tela, trilha sonora do game em MP3, 43 músicas a escolher, imagens e videoclipes. Fichas completas dos monstros e personagens, mapas, enfim, para quem gosta do gênero este realmente é o site.
www.dark-legacy.net/silent-hill (inglês)

E no site da *Ação Games*... (www.agames.com.br)

Nossa seção de downloads tá matando. Tem o vídeo do Frango, hilário, e o vídeo da gata, relíquia. Além de notícias quentes e atualizadas. Ah, e participe de nossas promoções.

O melhor futebol da

O gramado estende-se como um tapete para os craques da nova gera

Pedro Martinelli

história

o de Winning Eleven

Humberto Martinez

Não importa o quanto você curta futebol, o quinto degrau da série *Winning Eleven* tem tecnologia para transformá-lo num craque. E nos 128 bits o jogo promete ser diversão para amantes de qualquer gênero. As partidas de *WE* encherão os estádios de torcedores – ou seja, sua casa ficará uma algazarra só.

Esta estréia na nova geração de consoles é marcada não só pelas qualidades que um novo hardware proporciona, mas pela sutileza que os programadores tiveram ao reproduzir todos os elementos do esporte mais popular do planeta. Assim, além de jogadas dignas de um fera, você encontrará juiz ladrão, pressão da torcida e muitos outros detalhes que transformam a disputa num misto de habilidade e sangue frio. Exatamente como devem ser os grandes jogos de futebol.

Futebol real

Gráficos

Winning Eleven consegue algo que os produtores de games de qualquer gênero perseguem: realismo. Isso é possível constatar quando se entra para jogos em estádios imensos. Nesse momento, você vira um pequeno atleta em meio à descomunal construção ao redor e, o que é melhor, sentindo a torcida em seu cangote – com direito a queima de fogos e coreografia de bandeiras. No que diz respeito às animações computadorizadas (as famosas CGs), a Konami caprichou e trouxe personagens com uma fisionomia muito decente.

Mas há pontos críticos. Se por um lado a sensação de estar dentro do estádio é inigualável, por outro os gráficos estão aquém da capacidade do console de 128 bits. Pois é, a Konami bem que tentou, mas devido às dificuldades na programação do PS2 e do tempo disponível, apesar de ótimo, o visual de *WE5* não surpreende.

É empolgante ouvir a torcida gritar pelo nome do seu time ou cantar músicas famosas do país

Os campos ficaram maiores e as animações ganharam muito mais qualidade. *WE5* é um show

Som

Causando impacto desde o primeiro instante, os efeitos sonoros serão responsáveis pela maior parte da emoção vivida em *WE5*. Isso porque, enquanto compete num enorme campo de futebol, você escuta os narradores que, mesmo falando em inglês ou japonês, passam um tom de final de campeonato às partidas. Você também perceberá o verdadeiro significado da expressão "levantar o ânimo" ao pisar no gramado, pois os torcedores logo acompanham os lances com urros e até coros para motivá-lo durante os ataques.

Há muito tempo, nos 16 bits

Quando imperava a era dos 16 bits, apesar da preferência avassaladora dos gamemaníacos pelo console da Nintendo, a plataforma ainda pecava pela falta de grande futebol. Pensando nesses caras a Konami começou a desenvolver *Perfect Eleven*, que teve duas versões e foi precursor da série *WE*. Além de ser o primeiro futebol narrado dos videogames, *PE* popularizou-se pelo controle sólido.

PE (Japão)/ISS (EUA) 1994

Simples e eficiente, assim define-se o controle de *PE* (*International Superstar Soccer*, nos EUA). A Konami acertou no ambiente, dando bastante velocidade aos lances, narração e comentários, comemorações diferenciadas e até um sofisticado sistema de replay. Claro, há falhas: o goleiro pode segurar a bola durante os 90 minutos de jogo.

PE (Japão)/ISS Deluxe (EUA) 1995

Após apaixonar atletas em todo o mundo, o jogo ganha uma versão luxuosa, com mais velocidade e visual aprimorado. As partidas podem agora ser tanto realizadas em dias ensolarados como debaixo de chuva ou neve, mesmo à noite – e a torcida comparece jogando confetes e fotografando os ídolos. Para aumentar o desafio, o computador aumentou a inteligência.

Campeonato Brasileiro '96

O futiba fez tanto sucesso que até os piratas entraram na festa. Usando a engine da versão *Deluxe*, técnicos safados alteraram os times e colocaram equipes brasileiras em campo. O bicho-papão era o paulista Bragantino, que havia vencido o Campeonato Paulista de 1990. As falas e menus também foram dublados para o português, mas a baixa qualidade mal permitia entender o narrador.

Controle

Este aspecto é importantíssimo. Afinal um controle ruim é como uma chuteira apertada na final de campeonato. E nesta versão de *WE*, na medida, os controles estão mais apurados, permitindo uma movimentação livre dos jogadores.

Os vários comandos são basicamente os mesmos conhecidos da série. Durante a partida, usando combinações de botões, é possível executar dribles, cruzamentos, tabelas e até mesmo bicicletas e peixinhos com naturalidade.

WE5 ganha de goleada de qualquer outro jogo de futebol no quesito controle. É muito rápido e preciso

Ronaldinho Campeonato Brasileiro '98

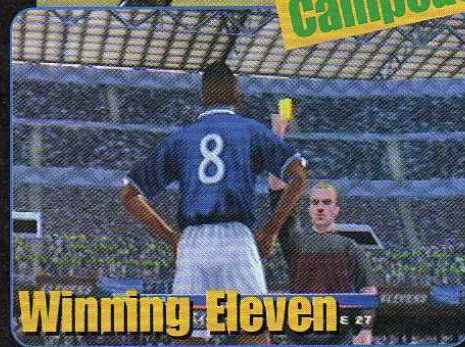
Mesmo levando um cartão amarelo, os fabricantes piratas voltaram. A versão 98 traz poucas diferenças em relação à farsa anterior (trocou apenas alguns clubes). Aliás, a única diferença é o destaque para o craque Ronaldinho, que na época estava no auge da carreira. Também em campo estava a Seleção Brasileira com os atletas escalados em 1997.

Fifa vs. Winning Eleven

Maior que a rixa entre as seleções brasileira e argentina, a disputa entre a série de futebol da Electronic Arts (*Fifa Soccer*) e a saga da Konami (*Winning Eleven*) divide opiniões dos fãs futebolistas pelo mundo. Mas como futebol que é bom é polêmico (tem falta, impedimento e tal), mais que levantar prós e contras, daremos o apito final ao dilema, definindo qual é o futebol campeão dos 128 bits.

Fifa

Winning Eleven

Campeão

	Fifa	Winning Eleven
Ambiente	Mesmo com momentos de empolgação e de decepção, a torcida às vezes fica ausente, chegando a deixar o narrador sozinho em jogadas importantes.	As transmissões de *WE* lembram as de rádio, com os narradores e comentaristas esgoelando-se. Os torcedores agitam bandeiras e cantam hinos para erguer o moral das equipes.
Arbitragem	Em geral o juiz da série parece estar vendado (e comprado), pois mesmo atletas cavalos dificilmente são punidos. E nos lances faltosos ou impedimentos não há replays.	Aqui os juízes são rígidos e distribuem cartões. Câmeras exclusivas mostram replays dos lances polêmicos. O legal é que o juiz falha (de propósito) em algumas marcações – isso é futebol.
Controle	Simplicidade é a palavra. A série é ótima para jogadores iniciantes e fácil de acostumar-se, porém é limitada, pouco precisa e com respostas mais lentas e repetitivas.	Os comandos são rápidos e precisos – perfeito para jogadores habilidosos, e suas respostas, imediatas. Para os novatos, os comandos podem tornar-se complicados.
Gráficos	Os efeitos de iluminação são superiores ao concorrente e realistas, porém jogadores, estádio e bola parecem não pertencer ao mesmo ambiente.	Os jogadores apresentam muitos movimentos e o contato com a bola é perfeito – dá para chutar com o peito do pé ou até com a canela. Os atletas até tentam cantar o Hino Nacional.
Realismo	Desde o início o ponto forte da série foi trazer a maioria dos atletas com seus nomes reais – graças à licença da Fifa. Também os estádios foram construídos a partir de campos de verdade.	Enquanto os jogadores lembram atletas reais, os nomes são fictícios. Os estádios também não são reais, porém são inspirados neles. Mas o realismo do esporte compensa essa falta.

Pisco Del Gaiso

Linha do tempo

1600 • O futebol que conhecemos surge na Inglaterra. Mas há quem diga que foi há muito tempo, na China.

1863 • Nasce a primeira liga, na Inglaterra.

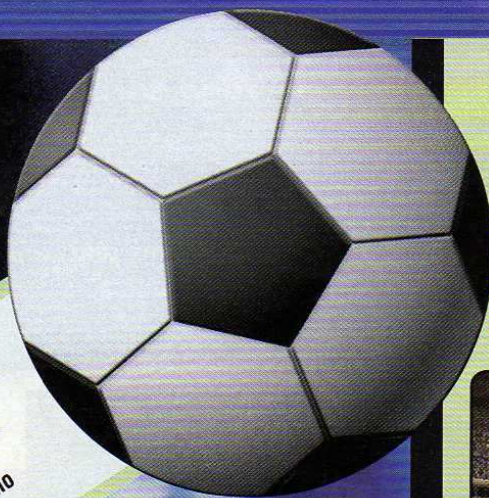
1872 • Escoceses e ingleses fazem o primeiro jogo internacional.

1895 • O esporte chega ao Brasil, trazido pelo paulista Charles Miller – descendente de ingleses. O fulano viajou à terra dos pais e trouxe, na bagagem, duas bolas e um livro com as regras do jogo. Resultado: o bate-bola começa a rolar.

1897 • Uma equipe inglesa, chamada Corinthian, faz a primeira excursão fora da Europa.

1914 • Surpresa: quem inventou a bicicleta não foi o brasileiro Leônidas da Silva, o Diamante Negro. Ela foi criada pelo chileno Ramón Unzaga e é, por isso, conhecida no resto da América do Sul como "chilena".

Da pelada ao

Os jogos de futebol estã

Sabe como os produtores de games de futebol conseguem transformar os movimentos dos jogadores num grafismo quase real? Com tecnologia de ponta. As produtoras utilizam um processo chamado motion capture. Nele, dois atletas quaisquer simulam dribles, cabeceios, chutes, cruzamentos e todo o resto, vestidos com roupas especiais que contêm sensores nas articulações. Estes sensores enviam a computadores os movimentos executados e os dados são a base para os designers dos jogos. Todo o investimento resulta numa coisa: jogos de futebol cada vez melhores.

Mas não é só questão de entretenimento. O mercado consumidor de esporte (futebol, automobilismo, basquete, hóquei, boxe etc. etc. etc.) é enorme. Para você ter uma idéia, numa das maiores produtoras de games do mundo, a Electronic Arts (EA), o faturamento na área corresponde a quase 50% das vendas. "Por isso, investimos muito e criamos um setor exclusivo de esportes. A maior preocupação é desenvolver tecnologias", explica o gerente de marketing da empresa no Brasil, Geraldo Prado. No caso do Brasil, os números são ainda mais relevantes quando se fala em jogos do gênero: "O *Fifa* é o mais vendido aqui, dentre todos os títulos. A explicação é óbvia: a paixão do brasileiro pelo esporte".

Agora, encha o peito e grite para a galera. Você poderá entrar nos maiores campos do mundo e disputar, com certeza, as partidas mais emocionantes da história. Pode acreditar, você poderá sentir-se o próprio Pelé e participar de torneios cada vez melhores.

Brasileiros nos jogos

Os atletas verdes-amarelos fazem sucesso também nos campos virtuais. Confira alguns destaques com os craques e faça um bate-bola.

Pelé's World Tournament Soccer (MD)

Apesar de levar o nome do maior jogador de todos os tempos, não corresponde às expectativas dos fãs de Pelé. O visual é pobre e possui poucos modos: os gráficos lembram muito os dos jogos de 8 bits. Dá para escolher a nacionalidade de seu time e o número de jogadores. A vantagem é a velocidade alta que exige bons reflexos dos jogadores goleadores.

Zico Soccer (SNES)

Grandioso artilheiro do Flamengo, Zico faz parte da história da equipe. O galo participou das Copas de 1978, 1982 e 1986. Foi jogar na Itália e, nos últimos anos da carreira, desencantou pelos campos japoneses. Mas seu futiba digital fica devendo nos gráficos e efeitos sonoros, além de trazer controles duros – diferentes dos dribles do camisa 10.

Ronaldo V-Football (PSX)

Este bate-bola foi elaborado sob a supervisão do craque brasileiro Ronaldinho. O futebol do atleta que saiu do modesto São Cristóvão (Brasil) para o glorioso Barcelona (Espanha) usa gráficos poligonais e é narrado em português. Em campo, jogadores de 64 equipes suam em disputas por quatro modos de jogo e participam de partidas com climas variados.

videogame

cada vez mais sofisticados

Silvia Gomez

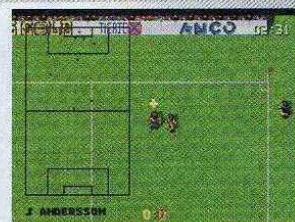
Para não esquecer

Estes são os jogos que marcaram época no estilo. Desde os mais antigos aos mais recentes, os fabricantes tiveram de treinar muito para se classificar na era tecnológica.

Fever Pitch

Um dos melhores futibas dos 16 bits. Os lances que resultavam em gol apareciam num telão. *Fever* pecava porque os jogadores não pareciam reais: eram brutamontes encrenqueiros. Resultado: visual caricato e sensação de estar no meio de uma pelada truncada – pensando bem, nada diferente do futebol hoje.

Fifa International Soccer

Foi lançado em 1994 e transformou-se na série mais vendida no mundo. No início, os gráficos eram em 2D, mas com a versão para os 32 bits ganhou ambiente em 3D. Por ter a licença da Fifa, usa os nomes verdadeiros dos atletas. Introduziu as animações de gol e permitiu escolher clubes e criar atletas.

Soccer Shootout

Traz futebol de campo e salão. No salão, a parti não pára nunca, pois a bola rebate na parede e volta à partida imediatamente. Possui também Copa do Mundo e amistosos. O principal diferencial é a área de treinamento, que lembra uma concentração de verdade – lá, os jogadores fazem exercícios táticos.

International Superstar Soccer

Foi o primeiro jogo de futebol narrado (*Jykkio Winning Eleven*, no Japão). O destaque é o controle, que sempre foi muito bom, permitindo realizar dribles mais complexos (o jogador podia dar chapéu e mesmo fazer embaixadas). Curiosidade: um truque permitia transformar os juízes em cachorros sarnentos.

Super Formation Soccer

Foi a primeira vez que o futebol ganhou um ambiente mais tridimensional, com os efeitos de rotação e escala dos 16 bits (SNES), chamados Mode7. Você tinha perspectiva vertical do campo e esquemas táticos mais complexos que os comuns na época. O chato é que o juiz era severíssimo e não perdoava nada.

Worldwide Soccer

Saiu para Saturn e Dreamcast. No bate-bola origi já era permitido realizar dribles diferentes e inusitados que lembravam os lances de Garrincha em seus melhores tempos. Nas jogadas envolvendo impedimento ou falta, o replay mostrava, por outro ângulo, a posição dos atletas – comprovando a infração.

Goal!

A primeira versão saiu para os 8 bits da Nintendo e tornou-se popular. Uma das coisas bacanas é que você podia controlar o efeito da bola e a movimentação do goleiro. Tinha boas animações durante as comemorações e trazia modo de treino, permitindo praticar lances com bola parada. Virou mania no Brasil.

Dicas campeãs

Jair Picerni

Que Corinthians nada, time de verdade é o São Caetano (SP), que, mesmo sem a tradição dos clubes fortes e endinheirados, mostrou a força do futebol-arte nos campos de todo o Brasil. E para revelar os segredos da tal "caixinha de surpresas" que tanto os futebolistas falam, chamamos o técnico do time paulista que fez e está fazendo os adversários comerem grama. Confira os macetes campeões dele:

1) O que fazer quando um time está perdendo?
Em primeiro lugar, é importante ressaltar que as situações podem mudar bastante conforme a partida. Entretanto, sempre é bom manter a confiança e tranqüilidade. Então, com a cuca fresca, o negócio é investir em ataques mais eficientes – procure trabalhar bem as jogadas, usando os laterais. Mas sempre com atenção à sua defesa.

2) O que fazer quando o time está ganhando?
Normalmente, é necessário fortalecer a marcação no meio do campo e aumentar a velocidade nos contra-ataques. O esquema é prender os laterais e trabalhar a bola mais tranqüilamente – toque a bola e vire o jogo quando for necessário. Também mantenha os olhos bem atentos à movimentação dos oponentes e explore os espaços deixados pelo time adversário.

3) O que fazer quando perdemos um atacante por expulsão?
Se estiver ganhando, não vejo necessidade para modificações. Mas, se estiver perdendo, adiante um meio-campo ou substitua um lateral por um atacante.

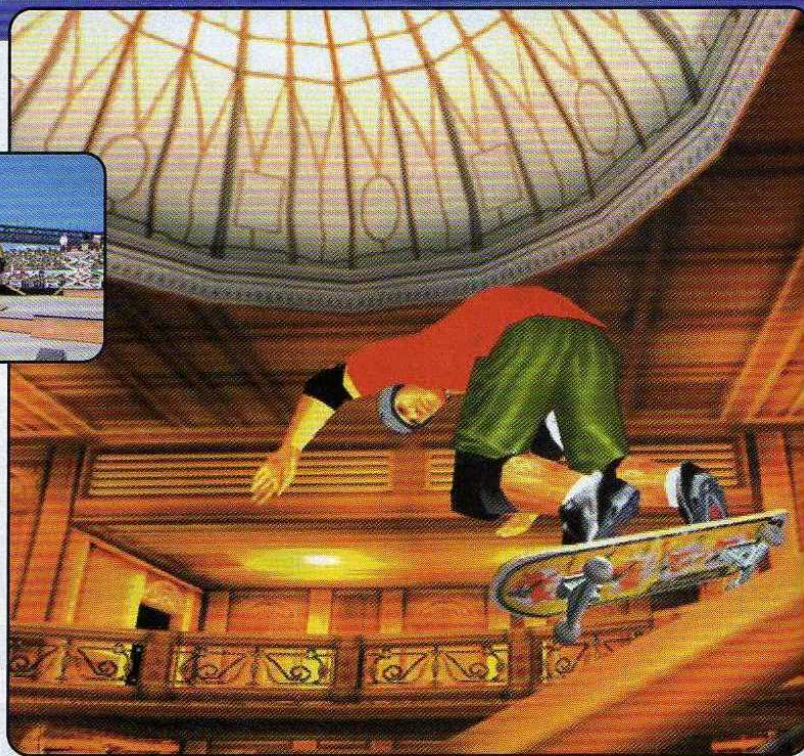
4) O que fazer quando perdemos um por expulsão?
Normalmente, é necessário recompor o sistema defensivo. Para isso, troque um atacante ou um meio-campo por outro jogador com características de defesa.

5) O que fazer quando perdemos um goleiro por expulsão?
Se o time estiver vencendo, tira-se um atacante para a entrada do goleiro reserva. Quando a equipe estiver perdendo e houver necessidade da vitória, tira-se um meio-campo ou um lateral. Outra situação seria ter gastado as substituições e, depois, ter o goleiro expulso. Nos treinos recreativos usamos um jogador qualquer no gol. No videogame: sei lá!

Felipe Azevedo

ESPN X Games Skateboarding (PS2)

Esporte, Konami Computer Entertainment
Lançamento: agosto

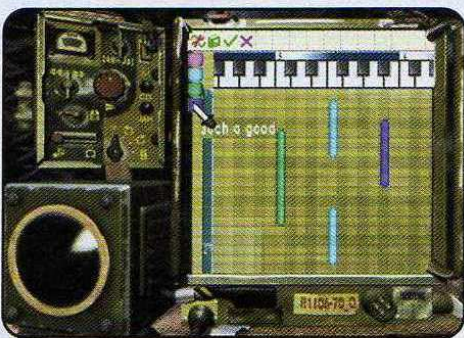
Após firmar acordo com o canal de esportes ESPN, a Konami usa e desenvolve uma versão dos famosos torneios *X Games* para 128 bits. Graças aos produtores, será permitido arrepiar com os skates por algumas das maiores cidades dos States. Pousando nos imensos cenários, dá para escolher 64 modelos oficiais de pranchas e balançar ao ritmo de bandas (mais de dez grupos) do gênero punk rock. Mas a grande novidade de *Skateboarding* é trazer um modo de treino para skatistas pregos... quer dizer, iniciantes.

Crazy Taxi (PS2)

Ação, Hitmaker Corporation Limited
Lançamento: 2º trimestre

Na pele de motoristas "bem profissionais", prepare-se para rodar pelas ruas de San Francisco (EUA) e dar carona a estranhos e inusitados transeuntes. Em *Crazy Taxi* você banca o taxista e deve pegar uma quantidade imensa de passageiros, levando-os aos seus destinos o mais breve possível – o que significa velocidade e manobras de barbarizar. A versão está idêntica à original, permitindo escolher entre os choferes Axel, BD Joe, Gus ou mesmo a gata Gena – cada qual com taxímetro e veículo próprios.

MTV Music Generator 2.0 (PS2)

Editor sonoro, Jester Interactive
Lançamento: 2º trimestre

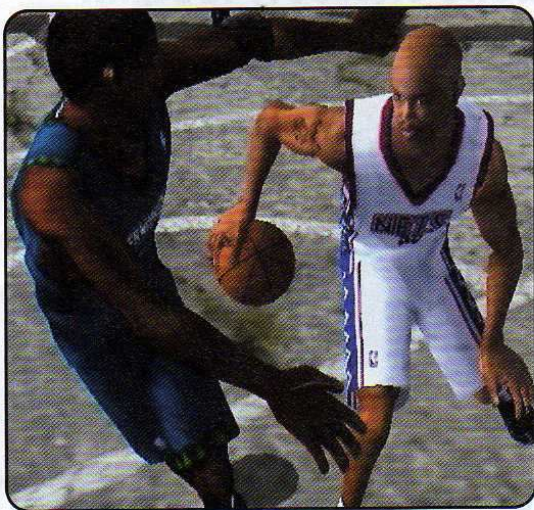
Aqui, bancando o compositor, você poderá mesclar efeitos (já disponíveis no jogo) de oito gêneros musicais diferentes e criar sua própria faixa de sucesso. Na produção da trilha sonora, selecionam-se desde instrumentos tradicionais até efeitos eletrônicos e, para dar cara à obra, também é permitido fazer animações e editar videoclipes. Trata-se da segunda versão do melhor editor de sons da atualidade e, perpetuando a ótima qualidade, está mantida a mesma engine do *MTV Music Generator* original.

Evergrace 2 (PS2)

RPG, FromSoftware Incorporation
Lançamento: sem previsão

A seqüência de *Evergrace* está em produção e mudará consideravelmente. Na primeira aventura os dois personagens principais, Shalami e Yuterald, eram controlados em situações paralelas e suas aventuras, entrelaçadas. Agora, apesar de mantida a interação entre os heróis, o elenco traz Fillna e Ryana como parceiros de Yuterald. As explorações e os combates acontecem em tempo real e, durante certo trecho da caminhada, o enredo dá guinadas e revela inclusive eventos ocorridos antes do *Evergrace* original.

NBA Street (PS2)

Esporte, Electronic Arts Incorporation
Lançamento: junho

Preparado para desafiar os maiores do basquete norte-americano? Então aqueça-se! Superando as expectativas, *Street* até lembra a série *NBA Jam*, mas é muito mais sofisticado. O complexo sistema de comandos foi tirado de *SSX* (jogo de snowboarding), permitindo a realização de animações e movimentos dignos das grandes estrelas gringas. Os pegas acontecem em quadras públicas entre equipes de três atletas. O interessante é que, mais que apenas lances convencionais, podem-se realizar jogadas especiais.

Resident Evil Code: Veronica X (PS2)

Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: julho

O mais recente episódio de *Resident Evil* ganhará uma versão alternativa nos 128 bits da Sony. Em *Code: Veronica X* o enredo o remeterá três meses antes dos acontecimentos ocorridos em *RE2* e, lidando com a situação, você entrará no controle de Claire Redfield e parte em resgate ao irmão desaparecido Chris. Os gráficos realistas devem ser a novidade, uma vez que os personagens são construídos com cerca de 1,5 mil polígonos e exibem detalhes faciais nítidos – bem como hematomas e manchas de sangue.

Supercar Street Challenge (PS2)

Corrida, Exact
Lançamento: 2º semestre

A idéia por trás de *Supercar Street Challenge* é simples e objetiva: ótimos gráficos e muitas opções para o motorista acelerar as máquinas mais velozes do planeta – em pistas de testes espalhadas pela América do Norte e Europa. A versão final está prevista para rodar 60 frames por segundo, dando às provas boa sensação de velocidade. Entre os modelos dos automóveis confirmados, estão nomes como Callaway C12, Fioravanti F100, Pagani Zonda C12-S e Lotus M215. Prepare as embreagens: o piloto é você.

Virtua Fighter 4 (PS2)

Luta, Sega Enterprises Limited
Lançamento: sem previsão

Após confirmar sua entrada como softhouse independente, a Sega anunciou a produção da nova seqüência de *Virtua Fighter* para PS2. No quarto episódio do jogo que originou o gênero de lutas tridimensionais, estão confirmados apenas três personagens já conhecidos (Lion, Jacky, Wolf), além de dois lutadores estreantes – porém a fabricante garantiu que o número de encrenqueiros será grande. Os combates seguirão o estilo técnico de *VF*, enquanto o visual exibirá estruturas imensas com efeitos luminosos.

Shrapnel: Urban Warfare 2025 (DC)

Ação, Zombie Incorporation
Lançamento: sem previsão

Num futuro próximo, o terrorismo age nas maiores cidades dos Estados Unidos. Comandando os soldados da Mout, unidade de táticas especiais, seu trabalho é simples: acabar com qualquer ameaça à população! Em ação, escolhem-se entre dois modos de partida: single player, cumprindo missões específicas; on-line, disputando pequenas guerrilhas contra participantes pela internet. Os armamentos e equipamentos de *Shrapnel* são realistas, mas, como ainda está em fase inicial de produção, pouco impressionam.

"Peraí!? Cadê meu cadarço?"

Tropico (DC)

Simulação, Pop Top Software Incorporation
Lançamento: 1º semestre

Já imaginou tornar-se ditador de uma ilha no ensolarado Caribe? Chegou sua vez. *Tropico* foi desenvolvido pelos mesmos produtores de *Railroad Tycoon* e, mostrando grande estratégia, você assumirá como o soberano local, tomando um governo latino pela força. Claro, evitar revoltas é primordial e, mais quê adquirir carisma e confiança da população, devem-se usar a força e repreender tentativas de golpe de Estado. Estarão disponíveis 100 tipos de negócios, de plantações de banana a serviços hoteleiros.

Legend of the Blade Masters (DC)

RPG, Ronin Entertainment
Lançamento: sem previsão

Blade Masters o levará a um fantástico e intrigante mundo medieval. Lá, dragões mantinham, sob sua proteção, os cinco elementos vitais. Agora, passados milhões de anos, misteriosos acontecimentos ameaçam o planeta. O rei, preocupado com o problema, pede ajuda ao seu feiticeiro conselheiro... porém, na briga pelo poder, ambos acabam tornando-se rivais e o mago passa a conspirar contra o reinado. Daí você entra, escolhendo entre cinco heróis que abrem caminho pelos inimigos rumo à prisão dos dragões.

System Shock 2 (DC)

Ação, Vatical Entertainment
Lançamento: 2º trimestre

Após receber misteriosas mensagens do sistema Tau Ceti, governantes da Terra lançam o mais rápido ônibus espacial construído, The Von Braun, para investigar a situação. Acontece que no meio da missão ocorre uma invasão alienígena e você, sofrendo de uma amnésia acidental, deverá desafiar criaturas numa galáxia desconhecida. Durante a caminhada muitas cabeças vão rolar, mas, para sobreviver em meio ao caos, o personagem terá 35 poderes psíquicos, além de armas pesadas adquiridas durante a batalha.

Amped: Freestyle Snowboard (X)

Esporte, Microsoft Corporation
Lançamento: 2º semestre

Frio, gelo, neve e muita (mesmo) adrenalina. *Amped: Freestyle Snowboard* promete ser o melhor game do gênero e, para isso, aposta no alto grau de realismo e diversão. Entre as pistas oficiais, escolha entre provas nos estados gringos de Vermont, Utah e Califórnia, que, com mais de 150 mil polígonos cada, impressionam pela qualidade gráfica. A grande variedade de modos é dos maiores atrativos. São 120 corridas diferentes, seis campeonatos, diversas áreas de treino e um sofisticado modo multiplayer.

Nightcaster (X)

Ação, VR-1 Entertainment
Lançamento: 2º semestre

Sob a manta do mago Arran, você desafiará as forças malignas que deixaram sua terra natal na escuridão. Como feiticeiro, ganhará poderes e experiência nas batalhas e, de um mero iniciante, pode tornar-se um bruxo com mais de 50 tipos de invocações e magias. Com o bom sistema de comando, o desafiante controla os movimentos do personagem por uma das alavancas analógicas e, com a outra, mira ataques em todas as direções enquanto explora os ambientes. Só não vale comprar uma vassoura e sair voando.

Azurik: Rise of Perathia (X)

Ação, Adrenium Games
Lançamento: 2º semestre

Em *Azurik: Rise of Perathia*, teste suas habilidades e viaje por quatro vastos mundos com o intuito de proteger os elementos essenciais (água, ar, fogo e terra). Durante as explorações, Azurik ganhará poderes, armas e habilidades para escorraçar inimigos. Diferente da nova safra de jogos que focam os ataques em magias, o herói utiliza uma espada especial que pode absorver as energias dos quatro elementos. Isto permite que os rivais sejam pegos em seus pontos fracos e severamente detonados, um a um.

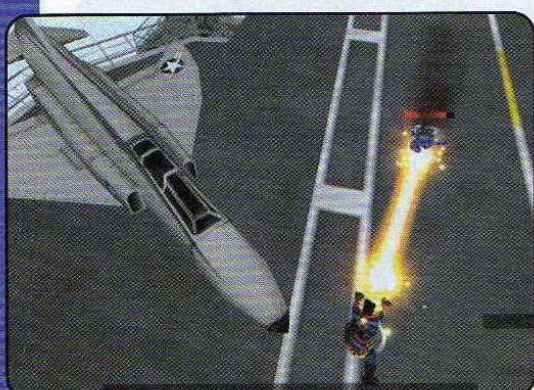
Dragon's Lair 3D (X)

Aventura, Dragonstone Software
Lançamento: sem previsão

O desenvolvimento da versão tridimensional do clássico *Dragon's Lair* está nas mãos da jovem produtora Dragonstone. Na aventura, você comanda Dirk, um corajoso, porém atrapalhado, cavalheiro com a missão de salvar Daphne, sua amada – ela foi raptada por um demoníaco dragão. O jogo usa o mesmo sistema de gráficos em 3D (cell shading) visto em *Jet Grind Radio* e *Sonic Shuffle*. Além da livre movimentação nos cenários, existem passagens em fast action play, em que o jogador aciona comandos programados.

Freedom Force (PC)

RPG, Irrational Games LLC
Lançamento: 2º semestre

Para enfrentar as ameaças horrendas que abalam a paz do planeta Terra, chame os Freedom Force, uma turma de clássicos super-heróis que topa qualquer parada. Composto pelos conservadores Alche Miss, ManBot, Minuteman, Liberty Lad, o grupo luta pela liberdade e terá inúmeros desafios (guerras, na verdade) pela frente. Os cenários e seus elementos sofrem mudanças durante as batalhas por disparos e ataques especiais. Por exemplo, dá para acertar postes, carros e tudo o mais que estiver ao seu alcance.

Off Road Redneck Racing (PC)

Corrida, Rage Software PLC
Lançamento: 2º trimestre

Levantando a maior poeira nos cafundós do interior, os caipiras aceleram em seus carangos. Estarão presentes 20 circuitos, entre florestas, pântanos e desertos. Para manter-se nas competições, você seleciona entre quinze máquinas que vão de jipes a caminhonetes, bem como outros tipos envenenados que conseguem arrastar-se pelas pistas. O problema é que, caso não seja bom o suficiente nas corridas, não disporá de grana para fazer a manutenção dos calhambeques motorizados. Acelere nas carroças!

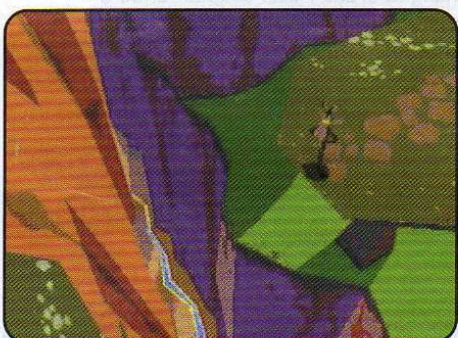
Zoo Tycoon (PC)

Estratégia, Blue Fang Games LLC
Lançamento: 2º semestre

Atacando de administrador, sinta-se na pele de um gerente inusitado. É, porque seu desafio não é construir cidades, linhas ferroviárias ou parques de diversão. Aqui o esquema é coordenar um grande zoológico (literalmente animal). O controle é, seguindo o estilo da série *Sim*, de fácil aprendizado. Como mandachuva local você optará por aparelhos eletrônicos, formatos de jaulas ou mesmo máquinas de refrigerantes. Pense muito ao definir o layout do zôo, ou seus visitantes acabarão na pança dos leões.

Unreal 2 (PC)

Ação, Epic Games
Lançamento: sem previsão

A ação mais aclamada dos computadores tem a seqüência em produção. O episódio traz o mesmo universo fictício como cenário, porém os personagens e as regiões exploradas são novos. Seu objetivo é acabar com a guerra de grandes proporções que assola um distante setor do espaço. Nas missões, deverá, ao mesmo tempo, proteger civis e destruir mais de dez classes de criaturas envolvidas no confronto – os mercenários e as terríveis forças militares de Terran. Haja fôlego (e munição) para tanto inimigo!

Looney Tunes Sheep Raider (PSX)

Ação, Infogrames Entertainment
Lançamento: 2º trimestre
A turma do *Looney Tunes* está prestes a retornar com elementos de espionagem em sua mais recente aventura! Você comanda o atrapalhado coiote Ralph e, ficando às escondidas, deve infiltrar-se numa fazenda lotada de ovelhas – e encher a barriga. O problema é que o local está sendo vigiado pelo cão de guarda Sam, que, mesmo pacato, dá uma lição no coitado do herói. A aventura traz gráficos em 3D e quebra-cabeças para dificultar seus planos.

Astérix: Mega Madness (PSX)

Ação, Infogrames Entertainment
Lançamento: 2º trimestre
Infiltre-se na aldeia dos gauleses e participe da maior festa já vista. Para tornar-se o escolhido e sentar ao lado do chefe da tribo, você precisará participar de competições bastante divertidas. São quatorze desafios diferentes como corridas e outras provas estranhas. Para cair na folia, escolha entre quatro personagens (Astérix, Cacophonix, Obelix e a Senhora Geriatrix), mas lembre-se de que eles apresentam peculiaridades para cada tipo de brincadeira. Seu êxito dependerá da sabedoria na escolha.

"Ah! Ah! Conta outra piada, vai!"

Army Men: Green Rogue (PSX)

Ação, The 3DO Company
Lançamento: 2º semestre
A tropa dos soldados verdes ganha um reforço considerável. *Green Rogue* é um combate que, visto por uma perspectiva de terceira pessoa, traz um supersoldado criado por pesquisadores militares (de brinquedo). Com força e habilidade de um batalhão inteiro, o herói Omega Soldier pode transformar-se em guerrilheiros já conhecidos do episódio *Sarge Heroes*, taiz como Scorch, Riff, Thick e outros. Ele usa de suas habilidades para superar obstáculos e massacrar os inimigos amarelos (socorro!).

Strikers: 1945 2 (PSX)

Ação, Psikyo
Lançamento: 2º semestre
Mate a saudade daqueles magníficos arcades em que se comandava uma minúscula aeronave por cenários intermináveis, derrubando centenas de inimigos imensos. Nesta seqüência de *Strikers*, você viajará pelo tempo e, como honrado piloto de aviões da Segunda Guerra Mundial, escolherá entre sete aeronaves (diferentes características e tipos de munição para cada máquina). Os produtores prometem incluir ataques especiais e, mesmo com o exagero na chuva de balas, manter o clima de tensão da antiga guerra.

Dodgeball Advance (GBA)

Esporte, Atlus Corporation
Lançamento: junho

Corra, pule, desvie – faça qualquer coisa –, mas não seja atingido pela bola. A popular queimada é uma das brincadeiras mais antigas (e mais divertidas). Durante as provas os jogadores precisam lançar a pelota nos inimigos, de forma que não consigam defender-se. A diferença da versão virtual é a presença de 50 movimentos especiais, entre arremessos sinuosos e rebatidas explosivas – um paraíso para as treze equipes (nove seleções mundiais) de pilantras que se confrontam com até quatro GBA em rede.

Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)

Esporte, Vicarious Visions
Lançamento: sem previsão

Ele está de volta! Quem? Tony Hawk, o falcão do skate. Após fazer enorme sucesso em diversas plataformas, *THPS2* confirma seu pouso no portátil de 32 bits. A versão chega embalada com ótimos gráficos e toda a trupe de skatistas mandando bem sobre as velozes rodinhas – são dezenas de manobras arriscadas. Nesta etapa Advance o melhor simulador do esporte radical mantém os personagens baseados em atletas reais e ainda cenários repletos de obstáculos, rampas e pontos de grind para testar os reflexos.

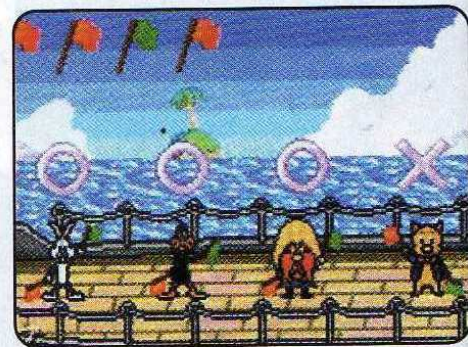
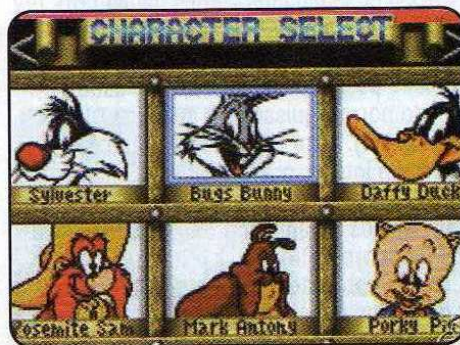
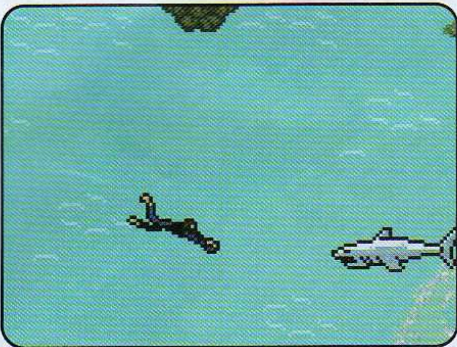
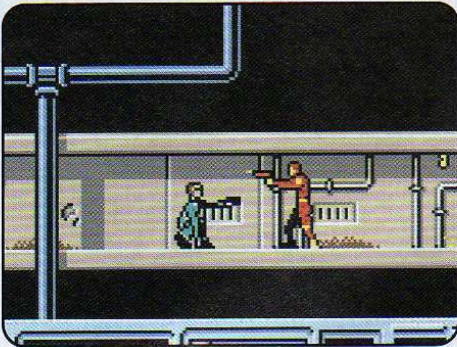
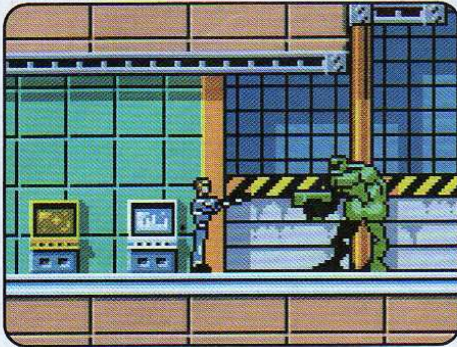
Breath of Fire Advance (GBA)

RPG, Capcom Entertainment
Lançamento: sem previsão

A luta pela paz continua e chega aos portáteis trazendo Ryu, o jovem e inexperiente garoto-dragão e a turma de *BoF*. Novamente o terrível Zog, chefe do clã Dark Dragon, ordenou que suas tropas atacassem as Terras Iluminadas. O tirano pretende encontrar seis chaves sagradas e abrir a tumba de Tyr – um ser etéreo que poderá conceder-lhe poderes inimagináveis. Para prosseguir jornada adiante, Ryu recebe a ajuda da parceira (conhecida de outras aventuras) e de uma cambada de outros heróis inéditos.

Tweety and the Magic Jewel (GBA)

Quebra-cabeça, Kemco
Lançamento: junho

A turma do *Looney Tunes* estreará nos minúsculos 32 bits trazendo o amarelado e cabeçudo Piu-Piu como vítima. A bagunça começa com a maligna bruxa Hazel seqüestrando o passarinho e, para resgatar sua ave estimada, a vovó recrutando um bando de personagens loucos. Assim, você controlará o Gaguinho, o Perna-Longa, o Patolino e até o esfomeado Frajola. E as fases lembram episódios clássicos dos desenhos animados, trazendo gincanas e provas nas quais os desafiantes precisam apresentar reflexos rápidos.

Max Steel (GBC)

Aventura, Torus Games
Lançamento: 2º trimestre

Bem-vindo ao futuro com o mais novo agente Max Steel. Ele é um jovem que adquiriu superpoderes e tornou-se a principal arma contra a organização terrorista mais influente do universo, a Dread. Durante as missões, baseadas no seriado de animação computadorizada, vivem-se situações perigosas por água, ar e terra firme. Você vai sentir-se como um espião contemporâneo, usando poderes e técnicas especiais para safar-se das enrascadas. E não pense que estará sozinho, pois seus amigos chegam para ajudar.

The World Is Not Enough 007 (GBC)

Aventura, Electronic Arts Incorporation
Lançamento: 2º semestre

Ele está de volta! O agente mais secreto do mundo da espionagem ganha uma versão eletrônica para sua última aventura. São quinze armas, além de aparelhos diferentes como as botas antieletricidade, capazes de proteger o herói contra choques. O sedutor e infalível 007 terá pela frente sete fases baseadas nas passagens do filme, como o ataque ao submarino russo e o resgate no QG em Londres. Usando o transfer pack, o jogador poderá transferir informações e usá-las no modo multiplayer da versão N64.

Ultimate Surfing (GBC)

Esporte, Natsume Incorporation
Lançamento: 2º trimestre

Está chegando uma temporada calorosa. *Ultimate Surfing* é a primeira versão do esporte radical para o portátil Game Boy e apresenta boas qualidades. Com dois modos de partida, *US* permite disputar torneios ou curtir passeios sobre as ondas de seis praias em lugares diferentes do planeta (Austrália, Califórnia, Havaí, Japão, Pólo Norte e até no Brasil). Seis surfistas (todos fictícios) realizam manobras arriscadas e desafios em minijogos como pega-bandeira ou frisbee.

Harley Davidson: Race Across America (GBC)

Corrida, Xantera
Lançamento: 2º trimestre

Você está prestes a acelerar por bacanas estradas da América do Norte, montado nas clássicas motocas Harley Davidson. Prepare-se para participar de competições por rodovias que cruzam o pantanal da Flórida, o deserto do Arizona e a costa da Califórnia até o extremo sul da fronteira. São quatro possantes máquinas, réplicas das robustas motocicletas. Lembre-se de que aqui cada motocicleta apresenta pontos altos e baixos em relação à velocidade máxima, aceleração e direção. Agora, siga rumo à rota 66.

Perfil de pai

Que sexo, drogas e rock'n'roll nada... Jogar videogame com os pais é que é o bicho

Luciana Gomes e Silvia Gomez

A discussão é antiga: os games inspiram a violência ou a violência inspira os games? Como naquela história do ovo e da galinha, a conclusão não é assim tão óbvia – aliás, é bem mais complicada. Não é porque você curte *Quake* que sairá atirando rua afora; ou porque é fã do *Mario* que sairá comendo cogumelos silvestres pela rua.

Nem tão complicado, mas muito divertido e um pai consciente é o jornalista e apresentador de TV, Otávio Mesquita, dez anos à frente do programa *Perfil*, agora na Rede TV. Microfone na mão, ele invade a privacidade de famosos, numa espécie de coluna social eletrônica. Seu estilo é irreverente e engraçado. Ele foi nosso alvo. Motivo: adora jogar com os filhos John Blanche e Luiz Otávio, ambos com 8 anos.

Pois reunimos os três, e logo demonstram que uma criação com pais presentes e participativos afasta qualquer efeito possivelmente nocivo. "Tenho um estilo muito exigente de educar. Acho que é preciso haver um limite de tempo para tudo. Ao mesmo tempo que é terrível uma criança bitolada em games, temos de admitir que é uma diversão legal, que estimula os reflexos. Além disso, me preocupo na hora de comprar um título e verifico se é violento ou não", explica Otávio.

coruja

Paz e amor

Além de impor limites, Otávio se diz um cara da paz: "Tenho 48 anos e nunca briguei na vida. Não sei o que é dar ou levar porrada. Sou uma pessoa tranqüila e bem-humorada".
Os filhos confirmam – foram categóricos e unânimes em afirmar: "Jogos de luta e tiro são muito chatos". John e Luiz têm Game Boy Color e PlayStation em casa. O primeiro faz o estilo intelectual (toca violino e tem sempre respostas "cabeça" na ponta da língua), enquanto Luiz Otávio segue uma linha mais descolada e "na boa".

Para testar tanta paz e amor, os três foram apresentados aos jogos *Mario Kart 64* e *Super Smash Bros.* – ambos para Nintendo 64. Os dois têm censura livre e algumas situações bastante singelas e pueris. Bom, é verdade que tem gente por aí que pode alegar que jogar cascas de banana e cascos nas cabeças dos adversários não seria tão saudável – mas, sejamos sinceros, todos aqui sabemos que tudo não passa de brincadeira e, acima de tudo, não é real (mas muito legal).

1, 2, 3... testando

Mario Kart 64 (N64)
Corrida entre os personagens da Nintendo, todos pilotando karts. Nas provas vale jogar casca de banana ou soltar raios nas cucas dos inimigos abestalhados. Foi preferência unânime entre nossos entrevistados.
Luiz Otávio: Gostei muito do *Mario Kart*. É divertido.
Jonh: *Mario* é legal porque a gente corre e o controle é fácil e bom. Adorei.
Otávio Mesquita: Parece um jogo adequado para a idade – divertido. Os caras que o inventaram devem estar ricos.

Super Smash Bros. (N64)
Pancadaria reunindo uma turma de personagens da Nintendo. Entre os encrenqueiros estão Fox McCloud, Kirby, Link, Mario, Samus Aran, Yoshi – são doze lutadores ao todo.
John: Não tem nada interessante, além da luta. É chato. Este tipo de jogo de violência não é legal porque as crianças podem ficar viciadas e levar isso para a vida adulta.
Luiz Otávio: Não gosto de jogos de luta. São bem chatos.
Otávio Mesquita: É sem graça e os gráficos são ruins.

Sega não morreu

Sonic no GBA? Desaparecimento do Dreamcast? Analisamos o incerto futuro da Sega

Chris Johnston e Jonathan Dudlak

No dia 31 de janeiro, quando *Phantasy Star On-line* (DC) chegou às prateleiras do Japão, a Sega finalmente admitiu o plano de reestruturação que culminou com o anúncio de que a empresa produzirá games para consoles concorrentes. Será, então, o fim do Dreamcast? Haverá um game *Mario & Sonic* a caminho? O que significa tudo isso? Calma lá! Lançar games para PSX, PS2 e para o portátil GBA é apenas um aspecto da nova estratégia da Sega a partir de 2001.

Morte?

Sim, o Dreamcast está com os dias contados. "O segmento de hardware não é lucrativo", explica Peter Moore, presidente da empresa nos States. "A perda média em um equipamento de vídeo varia de 50 a 200 dólares." Assim, para recuperar-se financeiramente, o primeiro passo é parar de produzir o console, que não foi fabricado depois de 31 de março. O preço das cerca de duas milhões de unidades deixadas para trás caiu abaixo dos 100 dólares.

Mas aqueles que possuem DC não precisam entrar em pânico – isso não significa que a distribuição de games será interrompida, ainda. A Sega tem mais 70 lançamentos no Japão e outros 30 nos Estados Unidos, todos programados para o ano que vem. "Vamos comercializar conteúdos enquanto houver usuários", diz Moore. A SegaNet será mantida e até planeja atuar em games para outras plataformas e os servidores de games DC on-line permanecerão ativos. Contabilidade final: segundo a empresa, o último registro de volume de DC nos Estados Unidos superará quatro milhões de unidades. No mundo, a Sega terá vendido até 8,5 milhões.

Renascimento

"O universo dos games está mudando e temos de mudar também", diz Hideki Sato, presidente da Sega no Japão. Para tanto, a corporação oficializou que está desenvolvendo jogos para PSX, PS2 e Game Boy Advance, além de negociar publicações para Xbox e GameCube. Os primeiros títulos para PS2 da Sega japa incluirão versões de *Virtua Fighter*, *Space Channel*, *Sakura Wars* e dois títulos de esporte. A Sega gringa confirmou que o *VF4* chegará aos States e que *Space Channel 5* tem possibilidade de chegar a este mercado.

Essa é uma das primeiras imagens do *ChuChu Rocket* para Game Boy Advance

Os primeiros games para Game Boy Advance incluem o Sonic – *The Hedgehog Advance* (julho), *ChuChu Rocket!* (março) e *Puyo Puyo* (maio). Para o PSX, estão planejados outros da série Sonic e diversos clássicos do Saturn. Os primeiros pousarão na Ásia no final do verão, chegando aos Estados Unidos entre agosto e novembro. Espera-se, para os próximos meses, a divulgação de outros lançamentos. Tudo isso dito, serão criados de 20 a 25 jogos para outras plataformas até 31 de março de 2002.

Até que ponto, porém, será possível assegurar qualidade ao visual e ao desempenho de seus games noutros sistemas? Moore parece seguro.

"O universo dos games está mudando e temos de mudar também".

Hideki Sato, presidente da Sega

"Temos um grupo de desenvolvedores que produziu para o Sega Saturn. E, quem programa para Sega Saturn, programa para qualquer coisa". Outro plano da empresa: vender seu conhecimento nos sistemas da concorrência, ou seja, duas ferramentas de middleware (programas que desenvolvem engines e jogos), a Shinobi e a Ninja, estão sendo produzidas para posterior licenciamento.

Há quem não acredite que a Sega conseguirá produzir games para hardwares concorrentes. "Não é tão difícil quanto a GM produzir BMWs, mas trata-se de uma proposta do mesmo tipo", diz John Riccitiello, presidente da Electronic Arts. "Os produtos podem parecer BMWs, mas duvido que funcionem igualzinho às BMWs." Além disso, foram anunciadas duas novas alianças com companhias que oferecerão seus títulos em plataformas não-tradicionais. O primeiro desses acordos leva seus games à linha de PDAs da palm, ainda este ano. O outro, envolvendo a Pace Micro Technology, permitirá que os usuários das caixas set-top façam o download dos jogos DC e joguem on-line ou off-line, via conexão de banda larga ou de satélite. As primeiras caixas integrando a tecnologia Dreamcast chegarão ao mercado em 2002. Esses anúncios somam-se a uma parceria com a Motorola para oferecer games em telefones celulares. Em relação ao Xbox, Moore é afirmativo: "Não há nenhuma verdade na informação de que o Xbox conterá um chip Dreamcast."

Destino

Há razões para a corporação precisar fazer dinheiro rápido. Ela gastará 689 milhões de dólares para desativar sua produção de DC. O ex-presidente da empresa, Isao Okawa, fez uma doação pessoal de 730 milhões de doletas, cobrindo as perdas. No geral, porém, o que se vê é um futuro promissor. Apesar de nem sempre acertar no hardware, a companhia tem tradição no desenvolvimento de excelentes jogos e agora poderá vendê-los para um público mais amplo. "Diz-se que o segredo de fazer dinheiro está na lâmina, não na navalha", afirmou Moore. "No momento, os games são as lâminas mais afiadas que temos." Wall Street está otimista com as mudanças: as ações da Sega valorizaram-se quase 900 ienes desde os comentários sobre o novo foco da empresa – só na primeira semana seguinte, registraram um salto de 80%.

DREAMCAST EM 2001

Confira a lista já confirmada de títulos que serão lançados até março de 2002:

- Alien Front On-line
- As Snow... (Japão)
- Beach Spikers
- Bikkuriman 2000 (Japão)
- Bomber Man On-line
- Confidential Mission
- Crazy Taxi 2
- Daytona 3
- Derby Owners Club On-line (Japão)
- Derby Tsuku 2 (Japão)
- Dynamic Golf (Japão)
- Farnation
- Floigan Brothers
- Get Bass 2
- Guru Guru Onsen 2 (Japão)
- Jet Grind Radio 2
- Let's Make a Monster! (Japão)
- NBA 2K2
- NFL 2K2
- NHL 2K2
- Ooga Booga
- Outtrigger
- Project Propeller On-line
- Shenmue 2
- Sonic Adventure 2
- Space Channel 5 2
- The House of the Dead 3K-Project
- Toe Jam & Earl 3
- Virtua Tennis 2
- WSB 2K2

"Pernas pra que te quero!?"

Saga revista

Se você é fã da série japonesa, vai gostar de conhec

em games

os jogos baseados nela

Silvia Gomez

Não, não há motivo para histeria ou descabelamento dos fãs. Apesar de ter sido anunciado o fim da série japonesa *Dragon Ball*, mais de 500 episódios e três fases depois (*Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* e *Dragon Ball GT*), ainda existem esperanças. Primeiro: há muito o que rolar nas telinhas brasileiras, pois o desenho, caracterizado por ação eletrizante e muito humor, está em exibição na TV Bandeirantes e no Cartoon Network. Segundo: mais games baseados na série serão lançados. A Infogrames acaba de adquirir os direitos para desenvolver novos títulos, que sairão inicialmente para PlayStation e Game Boy Color e, posteriormente, para Xbox e PS2. Como resume Luiz Angelotti, diretor da empresa Dalicença, responsável pelo licenciamento e promoção da marca no Brasil, *"A série pode ser considerada um clássico"*.

O pai de tudo

O grande responsável por este fenômeno em que se transformou *Dragon Ball* chama-se Akira Toriyama. Sua carreira começou na década de 70, quando venceu um concurso de novos talentos da *Shonen Jump*, maior publicação de mangás do mundo. Mas o sucesso veio apenas depois de 1984, época do lançamento de *Dragon Ball*.

No Japão, quando uma história em quadrinhos é bem-sucedida, a tendência é que vire série para a TV. Foi o que aconteceu. Depois de compilado em 42 volumes, com cerca de 180 páginas cada, o mangá acabou passando às mãos da Toei Animations para, enfim, cair nas graças dos telespectadores.

Tal namoro entre público e desenho durou ininterruptos onze anos no Japão. O sucesso extrapolou as fronteiras nipônicas e chegou aos Estados Unidos, onde atrai um público diário de cerca de 1,5 milhão de pessoas, desde 1994. Na América Latina, o primeiro país a conhecer as peripécias de Goku foi o México, em 1993. Já no Brasil, a série chegou em 1996, no SBT, que mostrou 60 capítulos. Em 1999, a TV Bandeirantes passou a exibir a série, que passa até hoje no programa Band Kids.

Games baseados na série

Apesar de a Infogrames não confirmar os títulos que sairão baseados em *Dragon Ball*, podemos esperar, como os outros já existentes para consoles como Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive e PlayStation, jogos de luta e muita pancadaria com gráficos em 3D e, é claro, trazendo os personagens principais da série envolvidos em enrascadas. Os caras já devem estar fazendo desenhos e estudos para os jogos que vêm aí.

Todas as três séries de *DB* tiveram sua versão para PSX. Como nos desenhos, os personagens evoluem, transformam-se e ganham golpes novos. Os golpes tiram força da natureza – desde a energia de uma planta até a de um planeta inteiro. Além disso, eles voam e podem correr em velocidades absurdas. Foram produzidos também jogos em RPG com histórias, tramas e enigmas.

Entrevista

Eu sou Goku

Ele não tem superpoderes, nem veio de outro planeta. Mesmo assim, sua voz foi escolhida, depois de um teste, para representar o herói Goku. Wendel Bezerra, 26 anos, é ator e dublador há dezoito. Ou seja, começou bem novinho, aos 8 anos, e hoje consegue viver do ofício de emprestar a voz a personagens dos mais variados tipos. Lembra-se da voz de Leonardo di Caprio em *A Máscara de Ferro* (*The Man in the Iron Mask*, 1998) ou do ator Edward Norton, o padre Brian de *Tenha Fé* (*Keeping the Faith*, 2000)? Pois era o próprio Wendel dando o ar de sua graça, ou melhor, de suas vibrações vocais.

Como é fazer a voz do Goku?
No início, quando soube que iria dublar um desenho japonês, tive uma reação preconceituosa. Com o tempo, ao assistir à série, comecei a gostar bastante, principalmente por causa do humor. A série é muito engraçada, o Goku é todo atrapalhado, não é o típico herói: come muito e toma esporro da mulher o tempo todo. Mesmo quando se trata da violência, na série ela não é gratuita, há sempre uma mensagem por trás da coisa.

Já reconheceram sua voz como a de Goku?
Já. Duas pessoas, e não eram crianças, me perguntaram se era eu quem fazia o personagem no desenho. Também recebo muitas cartas, e-mails e ligações de crianças e adolescentes. Alguns fanáticos já me disseram que meu trabalho é melhor que o original japonês.

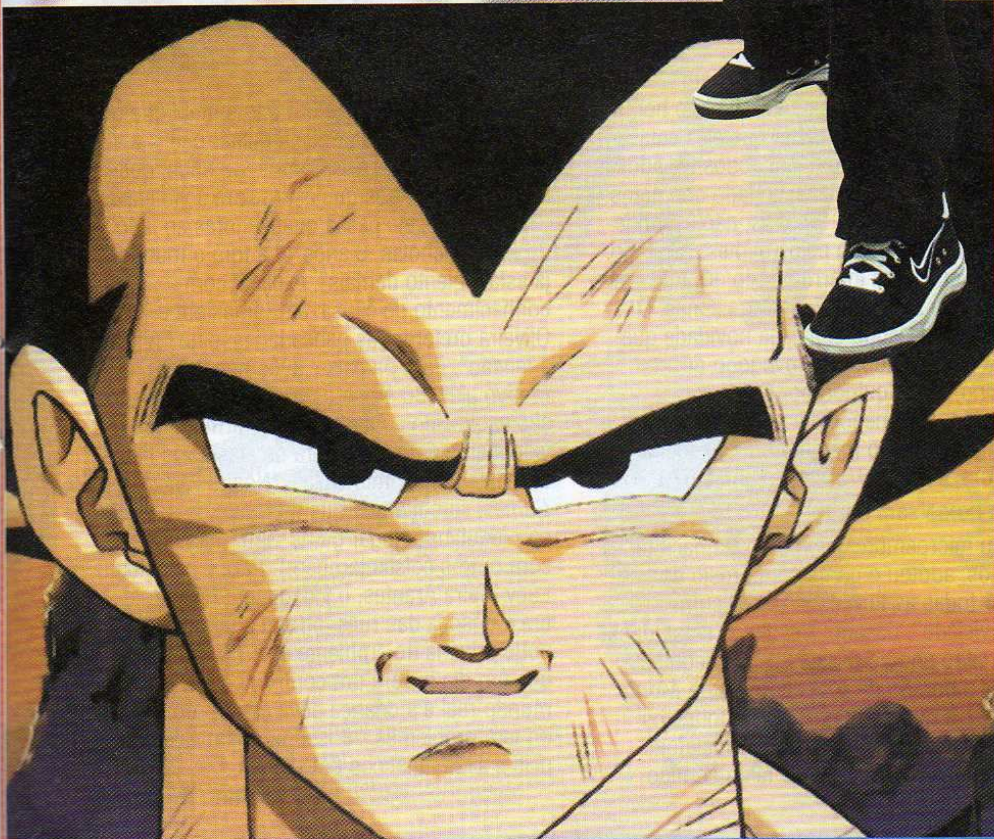
Saga

O desenho narra as aventuras do guerreiro Goku, dotado de superpoderes pra lá de incríveis. O menino pertence à raça sayajin, do planeta Vegeta. Alguns dos filhos deste planeta eram estrategicamente deixados, ao nascer, em outro mundo. O objetivo é que o nativo conquiste e subjugue o lugar depois de crescido. Mas isso não acontece com Goku – criado por seu avô na Terra com valores morais bacanas –, que se torna um garoto do bem e rebela-se contra as ordens de seu planeta nayal. Para enfrentar os inimigos, sua principal arma são as sete Esferas do Dragão, que juntas concedem um desejo.

Para a série de TV, as aventuras foram divididas em três etapas:

Dragon Ball – 153 episódios
Esta primeira fase traz o herói Goku ainda criança. O garoto está à procura das sete lendárias Esferas do Dragão espalhadas pelo mundo e, para isso, conta com a ajuda dos amigos Bulma, Yamtcha, Pual, Oolong e Mestre Kame. A razão da busca é que as tais bolinhas, reunidas, invocam o deus dragão Shen Long, capaz de conceder qualquer desejo. No final dela, nosso herói casa-se com a guerreira Chi Chi.

Dragon Ball Z – 291 episódios
Comandando os guerreiros Z, Goku esforça-se para salvar a Terra. Nesta fase, o herói já está adulto e tem dois filhos – Gohan e Goten –, que também se tornarão guerreiros.

Dragon Ball GT – 64 episódios
Na parte final da saga, nosso guerreiro é transformado em criança novamente, por um pedido do imperador Pilaf às Esferas do Dragão. Só depois de reunir as esferas poderosas é que volta a ter 48 anos. Esta parte foi inventada pela Toei Animation, já que não existe relação com o original de Akira Toriyama. A expectativa é de que *GT* chegue ao Brasil no segundo semestre.

Mamãe é malvada: Sonia não larga o joystick enquanto Priscila e Pamela têm de esperar a vez de jogar

Meus pais não me deixam jogar...

Porque eles são mais fanáticos do que eu

Mal você se posiciona para jogar videogame e lá vem seu pai, ou sua mãe, com um estridente "pode parar". Ao contrário do que acontece na maior parte das famílias, porém, em algumas casas a cena tem outro final – e quem toma conta do joystick são seus velhos. "Um dia, ao chegar em casa, senti um cheiro horrível de queimado na cozinha, porque minha mãe colocou a chaleira no fogão e ficou grudada por horas no *Mario Bros.*", entrega Priscila, 15 anos, sobre sua mãe, Sonia Regina Moraes Lopes, 47 anos. Faz doze anos que ela descobriu o prazer que é ficar diante do aparelho. Azar de Priscila e de sua irmã, Pamela, de 11 anos, que têm de esperar a mãe se divertir antes. Para Sonia, que já atravessou madrugadas tentando chegar ao final do jogo, deixando o marido sozinho na cama, "É o melhor passatempo, substitui a programação de TV, que é um tédio".

Hamilton Reis de Oliveira, 50 anos, faz coro a Sonia. Avô de crianças – Janaina, 7 anos, Gabriel, 1 ano, e Sara, 4 meses –, ele curte videogame desde a chegada do Atari ao Brasil, nos anos 80. "Meus filhos eram bem pequenos e eu ficava jogando até oito horas consecutivas, sem perceber que eles estavam crescendo. Hoje estão quase todos casados e a família cresceu", afirma, ao lado dos netos. O filho caçula, Jonas, 20 anos, não esconde que o pai é alucinado pelos games. "Coitado daquele que tenta interrompê-lo durante um game: ouve um monte", entrega Jonas. O tempo foi passando e, a cada novidade que surgia no mercado, um novo jogo ou aparelho, era adquirido por Oliveira. A coleção virou negócio e hoje este desenhista gráfico mantém uma pequena locadora, com quatro PlayStation e 570 CDs.

Cinco horas sem parar

Já o microempresário Paulo Ramaciotti, 40 anos, adotou o game como meio de driblar todas as turbulências e assume: "Sou viciado". Casado, três filhos e estudante do terceiro ano de Direito, ele já chegou a perder o horário da aula na frente de *Mortal Kombat*, o que normalmente faz todos os dias por mais de cinco horas. "O telefone toca, minha mulher diz que falou comigo e eu não ouço nada."

Quem também curte um game mais que o filho é o sargento da Polícia Militar paulista Heverston Bianchi dos Santos, 33 anos, que não gosta de jogos que estimulam a violência. Diariamente, ele passa quatro horas ao lado do filho, Nicholas, 6 anos. "Lá fora o mundo já está violento demais", explica, com conhecimento de causa. Já Ramaciotti e Oliveira preferem as pancadarias, para "Aliviar a tensão". Para os pais e avôs que jogam, o motivo alegado é que os problemas cotidianos são esquecidos. Eles também afirmam que o videogame é uma maneira de afastar os filhos das ruas e más influências. (Nós, da *Ação Games*, acreditamos que tudo tem de ser feito com equilíbrio: jogar game, sim, mas brincar com outras coisas também). Para a psicóloga Lucy Maira Arantes, o videogame realmente tira a criança das ruas, porém a família não pode privá-la do ambiente externo. "É certo que um dia haverá um confronto com o mundo real e a criança deve estar preparada ou terá problemas." E isso também vale aos pais e avós fanáticos por games.

Cristina Montone

Quando a Ação Games fizer 25 anos...

Nós ajudamos você a imaginar como será o mundo dos jogos virtuais daqui a 15 anos

Com a falta de criatividade de certos setores da indústria, não vai ser difícil termos versões jurássicas de Mario, Pokémon e Tomb Raider.

Os psicólogos, educadores e mais uma porrada de especialistas continuarão debatendo os efeitos nocivos dos videogames na formação dos jovens.

...enquanto os jovens continuarão a jogar videogames sem parar.

Personagens dos videogames serão como estrelas de cinema e invadirão as capas das revistas.

Mario Croft 25

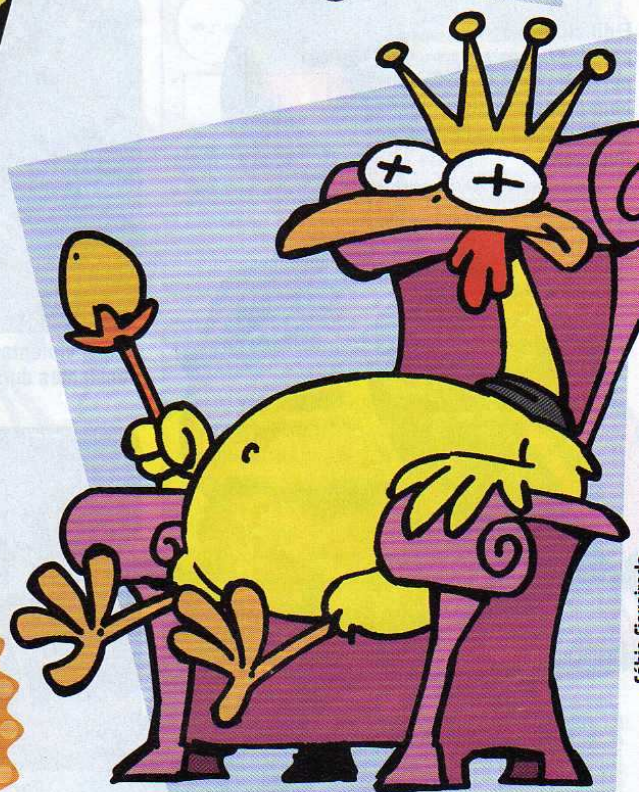
Gráficos	1.000.000.000,56 anos-luz
Som	23456789 10 kg
Jogabilidade	18567,9870,98.000-5
Diversão	100000,0,0,0 metros cúbicos
Nota final	2

Comédia

Fabricante: Tauabaca

Jogos recomendados: Watts Local (RCR), A Bronx Hello (PSY), Boobs (BB)

As notas das revistas de games vão dar tilt, pois ninguém tem mais parâmetros para nada.

Marcelo Martins

E, entra ano, sai ano, o Frango continuará rei deste galinheiro.

O primeiro clássico do PS2

Lute pela coragem e honra do povo japonês numa das sagas mais belas da atualidade

Pondo fim à expectativa de milhões de jogadores, a Capcom presenteia a potência do aparelho de 128 bits num épico medieval. *Onimusha* o transformará em samurai e você seguirá uma caminhada numa fantástica viagem pelo Japão do século 15. Claro, apesar do árduo trabalho na reprodução fiel dos ambientes e mesmo no figurino dos personagens, foi dado também um ar de fantasia à aventura, garantindo magias e aparições de demônios e deuses ao longo da jornada.

O ambiente é o seguinte: a guerra rola solta pelo poder do país e, nesse clima conturbado, você toma o controle de Samanosuke Akechi, um dos ninjas mais hábeis de sua época. E a missão? Salvar a amada Yuki, princesa seqüestrada pela poderosa legião de mortos e criaturas do inferno comandada por lorde Nobunaga. Haja coragem e sangue-frio.

Impressionante no aspecto visual, o título traz animações CG complexas – centenas de personagens em movimento com altíssima definição. O espetáculo gráfico continua nos cenários pré-renderizados, repletos de detalhes.

Agora, deixando de lado as apreciações, vamos à praticidade. O controle do personagem é rápido e preciso, permitindo a criação de combinações de espadadas simultaneamente à execução de magias especiais. Para aumentar a ação decorrente dos combates, estão de prontidão diversos tipos de armas – aliás, os equipamentos podem ser modificados e fortalecidos. E mostrando que não é só pancadaria, *Onimusha* apresenta vários quebra-cabeças complicados, banindo aqueles exploradores menos afortunados.

Humberto Martinez

As animações de abertura e encerramento do game são das melhores já feitas

Quando ficar encurralado não hesite em executar uma magia especial

É difícil de acreditar, mas o personagem é tão bem produzido no game quanto nesta ilustração

Cenas violentas e sanguinolentas são constantes durante a partida

Para salvar a princesa em apuros você terá de enfrentar criaturas enviadas do inferno

PS2 Onimusha: Warlords

Ação	
Gráficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Nota final	9,1

Fabricante: Capcom

Jogos recomendados

Resident Evil 3: Nemesis (PSX)
The Bouncer (PS2)
Zombie Revenge (DC)

Artista digitalizado

Chega de discussão: videogame é uma nova expressão de arte. Afinal, de que outro modo classificaríamos o trabalho gráfico e sonoro de *Onimusha*? Certamente não é algo simples de se fazer, nem que não requeira muita criatividade e competência. O desenvolvimento de *OW* é tão apurado que os produtores passaram meses apenas fazendo pesquisas – e o resultado final deixaria até o Michelangelo boquiaberto.

Internet

www.capcom.com

Punho de leão-de-chácara

A Dream Factory acerta a mão e, nas sombras da Square, reverencia a pancadaria

Inimigos estranhos e repetitivos vão importuná-lo o tempo todo

Começando uma nova era gráfica, as animações do game superam o cinema

Câmera diversificada e efeitos especiais incrementam o ritmo das lutas

Você pode mudar de personagem várias vezes durante as batalhas

Você não teria coragem de bater em uma mulher com um decote deste? Ou teria?

A movimentação dos lutadores é muito realista e reproduz várias artes marciais

The Bouncer jogou um balde de água fria e decepciona. Não que o título seja ruim, mas a expectativa (que foi muita) sobre sua chegada foi maior que o resultado final. Aliás, você ficará assustado com a simplicidade do título, que, apesar de belo nos quesitos gráficos e sonoros, não traz nenhum atrativo a mais na ação – apenas pancadaria (bater, espancar, socar, detonar, et cetera e tal) do início ao fim... e que se dane o enredo.

Tantos sopapos, apesar de relativamente exagerados, não são injustificados e a turma dos bouncers (guarda-costas) tem objetivos altruístas. A razão da jornada é o seqüestro da jovem Dominique – amiga dos seguranças do bar Faith. Agora, movidos pela indignação, Koh, Sion e Volt partem à busca da garota. É fato que surgem revelações ao longo do caminho, deixando claros os verdadeiros objetivos da corporação Mikado em sua mesquinha luta pelo monopólio da energia.

Agora, deixando as bofetadas de canto, *The Bouncer* traz as animações gráficas (os famosos CGs) mais bonitas dos 128 bits e (por que não?) da história dos videogames – são imagens exibidas em altíssima resolução. Quando falamos de cenários, eles são enormes, bastante detalhados (cheios de elementos na tela), compostos por milhares de cores e efeitos de luz impressionantes. E para dar maior efeito às cenas de ação, os jogos de câmera usados são semelhantes aos vistos em produções cinematográficas – e, como esperado, alguns são comparados aos do *Matrix* (*The Matrix*, 1999).

Humberto Martinez

PS2 The Bouncer

Ação	
Gráficos	9,0
Som	8,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	6,0
Nota final	7,8

Fabricante: Dream Factory

Jogos recomendados

Dynamite Cop (DC)
Fighting Force (PSX)
Zombie Revenge (DC)

Jogo novo, fórmula velha

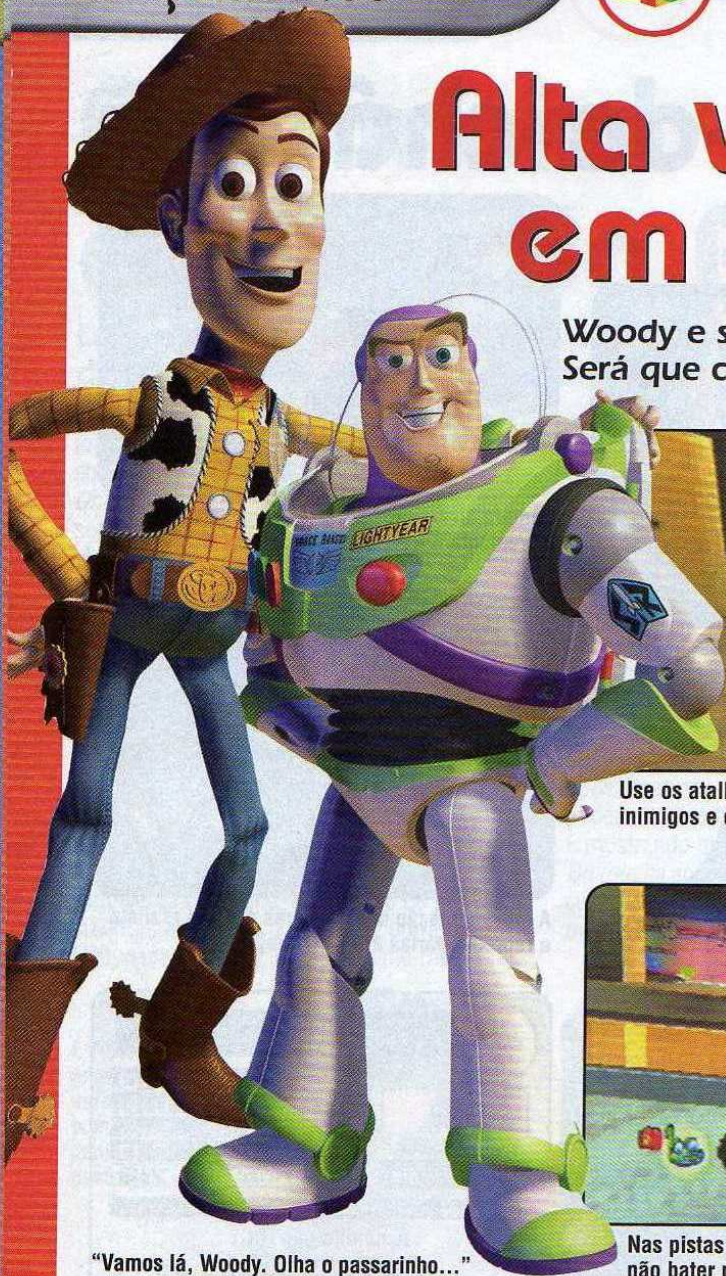
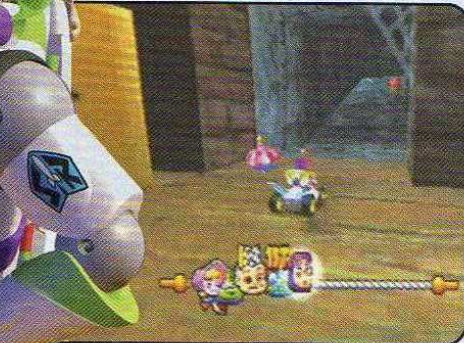
Não estranhe ao notar algo de familiar em *The Bouncer* (PS2), quase nada será mera coincidência. Aliás, é bem verdade que os produtores usaram diversos elementos vistos em *Ehrgeiz* e *Tobal*, ambos para PlayStation. O próprio sistema de luta, com movimentação por cenários tridimensionais, foi inspirado nos produtos dos 32 bits que, por sinal, foram criados pela mesma fabricante, a Dream Factory.

Internet

www.ea.com
www.square.co.jp
www.squaresoft.com

Disney/Pixar Toy Story Racer

Alta velocidade em miniatura

Woody e sua turma estão prontos em suas marcas! Será que consegue acompanhá-los?

"Vamos lá, Woody. Olha o passarinho..."

Use os atalhos para ultrapassar os inimigos e chegar em 1º lugar. Opaaa!

Como sempre, Woody, o preferido de Andy, vence a corrida com larga vantagem

Nas pistas com obstáculos, cuidado para não bater nos inimigos e se dar mal

Disney/Pixar Toy Story Racer

Corrida	
Gráficos	6,0
Som	7,0
Jogabilidade	6,5
Diversão	8,0
Nota final	6,8

Fabricante: Traveller's Tales

Jogos recomendados

Micro Maniacs (PSX)
Muppet RaceMania (PSX)
Wacky Racers (DC)

Já passou a época de bonecos articulados disputando batalhas bobocas.
A nova onda agora é acelerar. Prepare-se para o sinal verde e para a bagunça. É que Woody e sua turma armaram o maior barraco e estão fazendo maluquices na casa de Andy. No controle dos personagens do longa-metragem *Toy Story*, no qual esses brinquedos ganhavam vida quando sozinhos, você corre em dezoito percursos diferentes. A maioria deles é baseada no desenho e aparece cheia de armadilhas e obstáculos.

Entre os estranhos competidores, estão os divertidos Senhor Cabeça de Batata e RC; os cômicos ETs verdes, Buzz Lightyear e, claro, Woody – o astro principal. Cada corredor tem seu próprio veículo, com exceção de RC (afinal ele é o próprio carango). Também são escolhidos itens espalhados pelas pistas para usá-los contra os oponentes.

O ponto fraco é o controle, muito flexível, que pode deixar o jogador numa fria, principalmente nas curvas sinuosas. Ao vencer uma corrida, você acumula pontos que melhoram a performance durante as provas seguintes, aumentando aceleração, velocidade máxima, controle dos carrinhos e, claro, diversão. No entanto, para continuar na frente, não dê uma de barbeiro e procure ficar na dianteira para, assim, receber soldados que habilitam os outros percursos.

Os gráficos, mesmo infantis, são bem detalhados e coloridos. As vozes dos personagens, também originais do desenho computadorizado, desviam a atenção de tão engraçadas. Isso sem mencionar as piadas e falas cômicas.

Felipe Azevedo

Brincando para valer

O enredo de *Toy Story* mostra a relação criada entre brinquedos que falam, pensam e andam com seu dono, o menino Andy. Para curiosidade dos fãs do longa-metragem, os brinquedos que aparecem no desenho computadorizado são reais. O próprio Senhor Cabeça de Batata é fabricado pela marca norte-americana Hasbro. E por falar na Hasbro, é bom lembrar que ela também possui um segmento de jogos eletrônicos.

Internet

www.activision.com
www.t-tales.com

Pancadaria em Springfield

Bart, Homer, Lisa, Marge e outros malucos resolvem as desavenças no braço (Oba!)

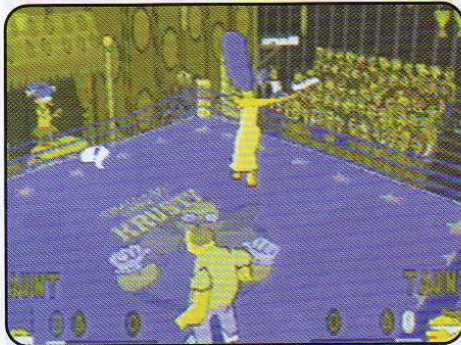
Esqueça todo o show pirotécnico das grandes federações de luta livre norte-americanas. O que vale aqui é baixaria e diversão (o que é suficiente). Na pele da família mais assistida dos desenhos animados, os *Simpsons*, torne-se um verdadeiro wrestler (lutador profissional) e resolva suas diferenças na lona.

É possível controlar a família toda, bem como outros conhecidos personagens. No total são doze encrenqueiros, quatro deles secretos. Entre os figuras que surgem no ringue estão o bêbado Barney, o palhaço Krusty e o vendedor indiano Apu. Cada um deles carrega um objeto diferente que, quando usado para o mal, serve de arma (pior para os adversários). E vale tudo: canecas, frigideiras, martelos, skates e outras barbaridades.

Há ainda os ataques especiais, verdadeiras piadas. Por exemplo: Homer trabalha (isso sim é piada!) para confundir o oponente, Marge lança sua pequena e inocente filha, Maggie agarra as calças do adversário, deixando-o mais lento. Existem também aqueles de longa distância, muito úteis quando o inimigo não está próximo.

Simpsons Wrestling tem gráficos simples que usam, porém, a sofisticada técnica cell shading (a mesma usada em *Jet Grind Radio*). Apanhando itens que aparecem em locais inesperados do ringue, seu personagem passa a ter mais habilidades por alguns segundos, o que ajudará bastante na pancadaria. Mesmo divertido, *SW* pode decepcionar os fãs do gênero: não existem agarramentos, finalizações e tudo aquilo que faz da luta livre um grande show.

Felipe Azevedo

Use a inocente Maggie para deixar o inimigo lento e aproveite para socá-lo

Pule sobre o adversário, ficando quase invulnerável. Faça isso sempre que puder

"Olá! Meu nome é Barney. Bebo todas e ainda consigo dar porrada para valer"

"Vou te deixar com mais pontos e fraturas do que o Mick Foley"

Simpsons Wrestling

Luta	
Gráficos	7,0
Som	6,0
Jogabilidade	5,0
Diversão	8,0
Nota final	6,5

Fabricante: Big Ape

Jogos recomendados

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (DC)
Super Smash Bros. (N64)
WWF Smackdown!2: Know Your Role (PSX)

Luta livre de verdade

Que é tudo combinado, até criança de 10 anos sabe! O que não é sabido, porém, é que o wrestling traz riscos reais aos competidores. Exemplo disso é o lutador Mick Foley, que, conhecido por suportar enormes quedas e muita dor, tem apenas metade da orelha direita. A "zoreba" do cara foi decepada numa luta com cordas de arame farpado. Ele também tem 310 pontos pelo corpo e uma ficha cheia de fraturas.

Internet

www.foxinteractive.com

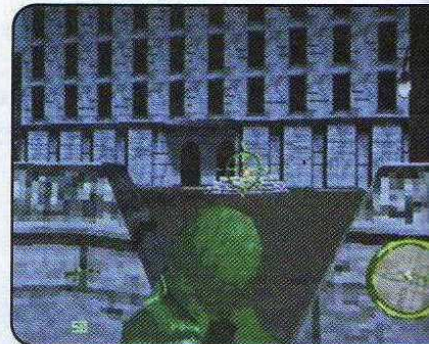
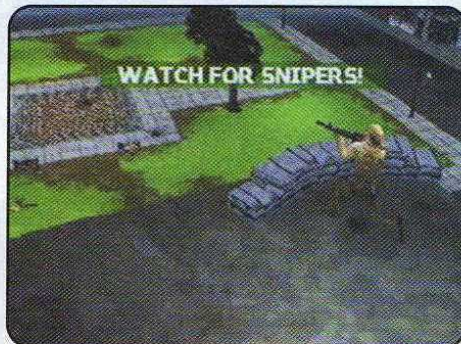
Os bonecos estão nervoso

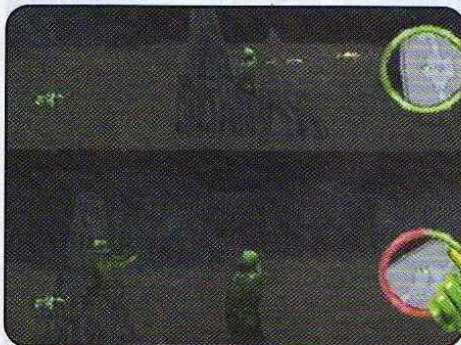
Mais uma guerra de bonecos irados que vai prender você na frente da TV

Esses bonecos não desistem nunca da guerra. E melhor: trazem inovações e reforços. Para começar, os esverdeados de plástico aparecem em 31 fases novas – mas com o velho tiroteio em alta. É bom lembrar que quinze delas são para o modo solo e as outras dezesseis, para partidas multiplayer. Pelos cenários, agora é possível guerrear dentro de cidades lotadas de prédios, trazendo locais mais do que propícios para um esconderijo. Alguns veículos também são novos: além dos blindados, barcos e jipes vistos nas versões anteriores, há motocicletas e até submarinos, todos com munição de sobra para fritar os adversários amarelados.

Em campo de guerra, seja na campanha solo, na jornada cooperativa ou nos combates entre os jogadores, tiroteios não faltarão. Aliás, nas batalhas multiplayer, dá para resolver as diferenças em submodos em que o objetivo pode ser capturar a bandeira inimiga ou mesmo roubar um pedaço de toucinho do adversário. E como os duelos não estão para brincadeira, ainda é possível testar suas capacidades num campo de treinamento militar.

Guerra é guerra, já disse alguém por aí. E este episódio de *Army Men* não desmente a idéia. O enredo (apesar de baseado em alguns eventos da Primeira Guerra Mundial) é quase desprezado, enquanto o calor dos confrontos derreterá os soldados de plástico do começo ao fim da campanha. De resto, apenas como esperado, houve pequenas melhoras nos controles, gráficos e sons. Agora, mão na massa porque a guerra está rolando e os adversários, esperando.

Ronaldo Testa

Use a mira (botão R1) para focalizar melhor os alvos e dar tiros certeiros

Fique atento aos tiros que podem vir do alto dos prédios e construções

Os gráficos são realistas. Dá para esquecer que os bonecos são de plástico

No modo cooperative, dê cobertura ao seu amigo e trace bem suas táticas

"Sigam-me os bons!"

Army Men: World War – Final Front

Ação	
Gráficos	7,0
Som	8,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,0
Nota final	8,0

Fabricante: The 3DO

Jogos recomendados

Army Men: World War (PSX)
Fear Effect 2: Retro Helix (PSX)
Syphon Filter 2 (PSX)

Os donos da guerra

Quem acompanha *Army Men* não só aprende estratégias militares, como também comerciais. No início da série os produtores tinham apenas projetos de games de ação. Entretanto, com o sucesso imediato do título, a fabricante tratou de expandir os horizontes de *AM*, desenvolvendo seqüências de outros gêneros – daí surgiram títulos como *Air Attack* (ação aérea) e *Toys in Space* (estratégia). O dinheiro manda.

Internet

www.3do.com

Matança e só mais matança

Coragem, destreza e muito estômago: requisitos para enfrentar esta carnificina

A fórmula é simples, basta misturar tudo: armas com poder de destruição, toneladas de ação e um verdadeiro banho de sangue. *Unreal* é uma das mais aclamadas séries de ação em primeira pessoa para PC. Sua versão inaugural conta a história de um prisioneiro que, a bordo de uma nave espacial, precisa escapar vivo de uma colisão contra um planeta alienígena. Já em *Unreal Tournament*, sua missão é apenas destruir inimigos em arenas fechadas.

São três modos de jogo para arregaçar os oponentes. No practice dá para treinar contra até quatro adversários; o tournament é dividido em quatro torneios; e no deathmatch o jogador deve cumprir uma cota de matança (frag).

A dica para os torneios é: destrua uma quantidade absurda de inimigos para avançar para os treze próximos estágios. Em domination, no qual é preciso jogar com uma ou mais pessoas, domine pontos estratégicos das arenas. Em capture the flag, você entra no campo inimigo, captura a bandeira e volta para sua área. Lembra da brincadeira pega-bandeira? E há ainda o challenge, para disputar combates um contra um, desafiando rivais de altíssima inteligência. Por fim, o mais radical de todos é network, no qual você combate até sete inimigos pela internet.

Com excelentes gráficos, *Unreal Tournament* traz algumas cenas não muito apropriadas àqueles de estômago fraco. Ao acertar um inimigo, pedaços de carne e ossos voam pela tela, deixando marcas de sangue no chão e nas paredes. Bom... é realmente um game de ação que desafia os sentidos.

Felipe Azevedo

Nesta arena, entre na cápsula central e recupere energia para detonar tudo

"Independência e morte, muuuita morte"

Procure itens especiais para tornar-se mais forte e acabar com os oponentes

Use tiros alternativos e prepare verdadeiras armadilhas para os adversários

Dependendo de onde se acerta o inimigo, mais sangue espirrará pela parede

Unreal Tournament

Ação	
Gráficos	9,0
Som	8,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Nota final	8,1

Fabricante: Epic Games

Jogos recomendados

Alien Resurrection (PSX)
Kiss Psycho Circus: Nightmare Child (DC)
Quake 3 Arena (PC)

Realidade alternativa

Os fãs de *UT* podem agradecer aos deuses da fabricante Epic Games, pois, conforme o desejado, *Unreal* ganhará uma seqüência. Sobre o enredo foi revelado apenas que você viajará a um distante quadrante no espaço sideral. Estão sendo divulgadas imagens de cenários (florestas, ruínas, túneis) e informações de que o jogo apresentará até 200 vezes mais polígonos que o episódio original. (www.unreal2.com)

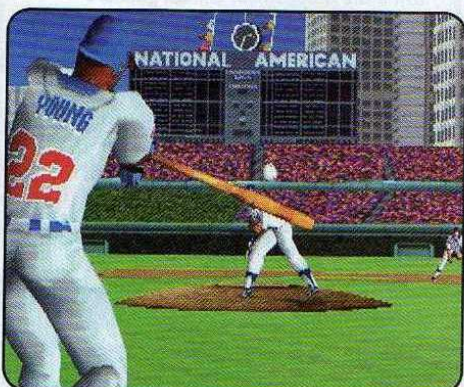
Internet

www.epicgames.com
www.infogrames.com
www.unrealtournament.com

Ronaldo Testa

High Heat Major League Baseball 2002 (PSX)

Esporte, The 3DO Company
1 ou 2 jogadores, 1 CD
Muna-se de luva e taco de baseball para uma partida com os gigantes do esporte. *High Heat 2002* é dos melhores no gênero e apresenta jogadores com detalhes realistas – os corpos dos atletas são retratados com cerca de 6 mil polígonos cada. Como não podia ser diferente, também dá para criar seu próprio atleta com direito a nome e identidade. Todos os 30 estádios do campeonato 2001 estão presentes, incluindo os famosos e imensos PNC Park e Miller Park que podem ser vistos por diferentes ângulos.
Nota: 7,0

Os atletas são detalhados e, em algumas cenas, seus rostos são evidenciados

Uma boa tacada garante o home run, mandando a redonda para fora do estádio

Ducati World Racing Challenge (PSX)

Corrida, Acclaim Entertainment Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD
Saiam da frente e deixem as motos passarem. Se está procurando uma simulação dessas máquinas que valha a pena, pare agora. Em *Ducati Racing*, seu primeiro passo é tirar as licenças para pilotar. Depois, com a carteira em mãos, é hora de escolher entre 40 motos oferecidas. Há modelos para todos os gostos, desde os antigos até os mais modernos. Se você quiser, ainda pode modificá-las comprando outras peças. O ponto fraco, entretanto, as poucas pistas (somente oito) nas quais você vai desfilar.
Nota: 6,5

À noite, cuidado nas curvas fechadas. Você pode bater de frente com o muro

Não entre na brita, pois, se estiver correndo muito, com certeza cairá feio

Ford Racing 2001 (PSX)

Corrida, Empire Interactive
1 ou 2 jogadores, 1 CD
Pise fundo (mesmo que faça pouca diferença) em automóveis populares. Agora, deixando congestionamento de lado, você disputará corridas incríveis em carros da marca Ford – e todos modelos facilmente encontrados nas ruas (Escort, Fiesta, Ka e outros).
O porém fica por conta da qualidade gráfica que deixa a desejar (aliás, é péssima) nas corridas e nos detalhes dos carros. Fora isso, tudo é diversão. É possível melhorar seu carango, comprando amortecedores, engrenagens, pneus e outros opcionais.
Nota: 6,0

O Ford Ka tem pouca aceleração e velocidade final. Use-o apenas no começo

As corridas são bem disputadas. Claro: são permitidos apenas carros iguais

Supercross 2001 (PSX)

Corrida, EA Sports
1 ou 2 jogadores, 1 CD
Abaixe a viseira, pois muita lama voará. Deixe a adrenalina subir com motos envenenadas. São 26 estrelas do esporte que competem nos estilos Supercross, Motocross, Freestyle, Arenacross e Women's Motocross – você esculhambará a motoca de tudo quanto é jeito. Dentre os pilotos estão Roger DeCoster, Johnny O'Mara e David Bailey. Os rachas e tombos não acabam e as dezesseis fases são em 3D. Além do mais, as manobras ultrapassam a marca de 35 combinações. Se quer velocidade e diversão, experimente.
Nota: 8,0

Estão disponíveis tipos de superfícies como areia, lama, terra e cascalho

Nas manobras, procure pular muito alto para não cair durante a aterrissagem

"Seguinte: eu conto até três e depois nós saímos correndo feito loucos"

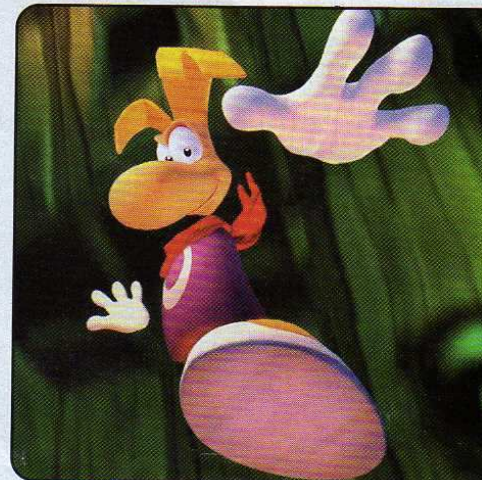
F-1 Racing Championship (N64)

Corrida, Ubi Soft Entertainment
1 ou 2 jogadores, cartucho
O circo da Fórmula 1 está montado nos 64 bits. Aqui sentem-se todas as emoções do campeonato do esporte, mas no conforto de sua casa. Estão presentes os onze construtores oficiais da temporada 1999 (meio atrasado, não é?). Nos seis modos de jogo, o realismo predomina em detalhes que incluem chuvas, trovoadas, relâmpagos ou ainda raios de sol. Os gráficos são legais (nítidos e detalhados), o som é de primeira, e os comandos, fáceis de acostumar-se. Enfie o pé no acelerador, e divirta-se.
Nota: 7,0

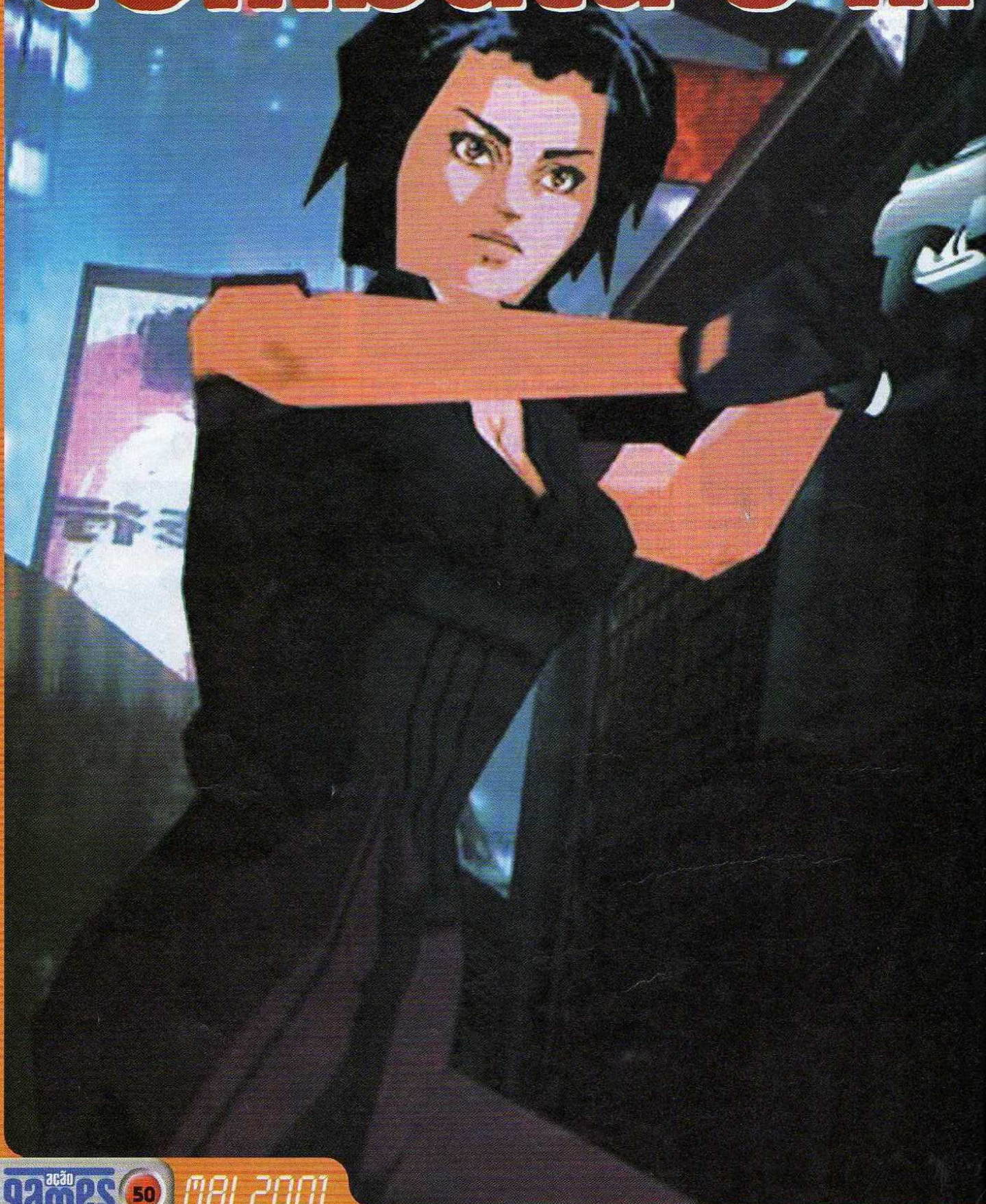
Pela visão traseira você visualiza e fecha as ultrapassagens adversárias

Nas curvas, tenha cuidado. Entre por fora e corte para dentro do traçado

Rayman Junior: Maths Reading (PSX)

Aventura, Ubi Soft Entertainment
1 jogador, 1 CD
Aprenda brincando junto com Rayman. Será preciso todo seu conhecimento de inglês para ajudar o personagem a recuperar as letras e palavras roubadas do livro sagrado. O jogo é simples, e o esquema, sempre o mesmo: seguir por caminhos enumerados ou indicados por palavras. Se pegar a estrada errada, nosso amigo é destruído. Quando um colega (com chapéu) de Rayman dita a palavra ou o número, você deve seguir a trilha relacionada. São mais de 600 exercícios em inglês que o deixarão por dentro do idioma. Para aprender.
Nota: 7,5

Pegar o caminho errado é perigoso. Preste atenção às falas de seu ajudante

No desafio dos números, pegue aqueles indicados e abra o caminho a seguir

Detonado
Fear Effect 2: Retro Helix
Combata o m
ação games 50 MAI 2001

edo de morrer

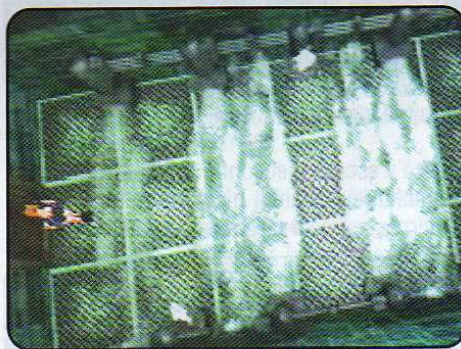
Retro Helix traz uma dose dupla de sensualidade e enredo que vicia os jogadores

Humberto Martinez
e Luciana Gomes

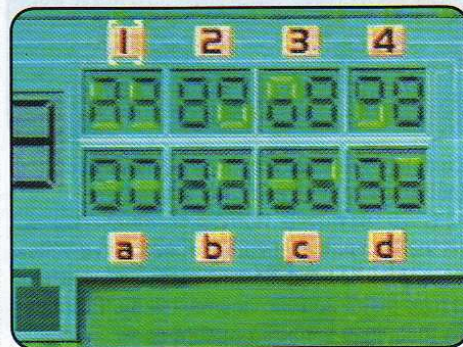
• **Aqueduct**

Siga Rain, entre pela porta à esquerda, desça pelas rampas e pegue a arma emp – oculta na escuridão à direita da porta. Pela esquerda, assista ao ataque dos ratos e apanhe o metal hook no chão. Volte pelas rampas, abra a porta usando o metal hook na grade do chão e pegue o yellow key card. Vá pela rampa, use o cartão na porta. Desça e ative o gerador para encontrar Rain.

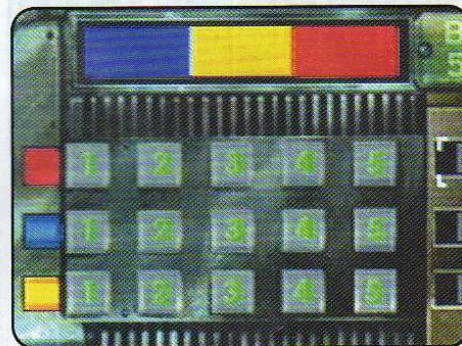
Entre pela porta próxima à rampa e use o metal hook para levantar a grade

A porta se fecha. Ative o gerador de novo e destrua a máquina, deixando a água eletrificada.
(Rain) Espere os jatos de vapor diminuírem e passe. Chegue à sala com paredes movediças e siga com cuidado – dá para sair correndo e escapar das armadilhas.

Seja cauteloso e espere até que os jatos de vapor cessem para seguir adiante

Não é necessário matar os cientistas. Pela porta com traços vermelhos (à esquerda), entre na sala adiante, use o flash disc no painel do computador e as seqüências:

- 86: 1, a, d, 4, 2, 3.
- 80: b, c, d, 2, 3, 4.

Utilize as seqüências indicadas para sair com vida desta sala

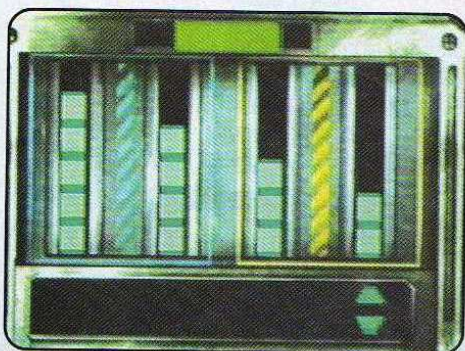
Volte à sala central e, pela porta no canto, entre no cômodo à esquerda. Na sala no final do corredor, examine o painel para achar outro enigma. Seu objetivo é inserir a seqüência certa em cada linha e confirmar a escolha. Confira:

- Linha azul (centro): 3, 1, 4, 5, 2.
- Linha amarela (inferior): 4, 5, 2, 1, 3.
- Linha vermelha (superior): 2, 3, 4, 5, 1.

Digite as senhas como indicado e aperte o botão para confirmar

Acione o computador acima para iniciar outro quebra-cabeça. Preencha os espaços vazios com números que completem os cálculos. As teclas superiores são somas, e as inferiores, subtrações. (Cola de matemática: +2, +5, +10, +13 e –1). Feito isso, você esvaziará parte do aqueduto.

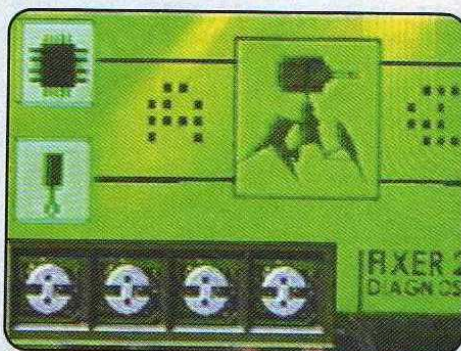
Complete os cálculos com os números que indicamos para solucionar o enigma

(Hana) Apanhe a videotape A no chão e volte correndo. Na primeira sala no corredor, pegue o fixer pistol no robô desmantelado. Examine as máquinas e, noutro quebra-cabeça, complete o painel com os blocos para acabar com o vapor:

- 1ª coluna: cinco blocos.
- 2ª coluna: quatro blocos.
- 3ª coluna: três blocos.
- 4ª coluna: dois blocos.

Complete as colunas com determinados números de blocos para abrir caminho

Fale com o cientista adiante e ganhe os itens green key card e mirror segment.
(Rain) Volte à sala central, arrebente o cientista mutante e aproxime-se do inimigo para confirmar se está morto.
(Hana) Suba pela escada, pegue a machine cog e use o green key card para sair.
Volte ao início do cenário e, pela porta à direita, examine o robô desativado e consiga a fixer head key.
Onde Rain foi atacada, siga pela porta à esquerda e entre no cômodo à esquerda.
Destrua o robô verde e pegue o videotape B, aproveitando para assistir às fitas no vídeo.
Volte à sala central, siga pela porta no canto, examine o painel da porta trancada e use a senha 92572 para abri-la.

Examine o painel da porta trancada e use a senha 92572 para abri-la

Detone os robôs e não desça pela rampa, pois é morte certa. Siga em frente, vire à esquerda, use a blasting caps no cilindro para chamar a atenção dos robôs. Esconda-se na bifurcação e, quando as máquinas passarem, corra à rampa e desça, pegando o fixer chip sobre a mesa. Volte à sala central, vasculhe a ala esquerda e ache a máquina sem engrenagem – use a machine cog para consertá-la. No início do cenário, detone o robô e pegue o fixer batery. No corredor com o robô desligado, a fixer head key vá abri-lo. Encaixe as quatro peças nos desenhos correspondentes. Quando o robô estiver em funcionamento consertará a porta.

Encaixe as quatro peças no robô para que ele conserte a porta para você

Desça a escada e encontre Rain presa numa estranha (e excitante) máquina de tortura. Use o mirror segment nela e detone o cientista.

Eis uma cena surpreendente: Hana encontra Rain seminua numa máquina um tanto estranha

Você tem dois minutos para desarmar du bombas: suba de volta pela escada, entre duas portas (antes trancadas) e desative os explosivos. Encontre-se com Rain e fuja pelo corredor, usando o green key card na saída.

Corra para não ser pego pela explosão e use green key card para abrir a porta de saída

• Wing Chune

(Rain) Detone os guardas pelo jardim, pegando-os de surpresa. No labirinto, siga direita e ache um piso diferente junto à par Passe por cima dele, descendo a parede e revelando a passagem – mas não prossiga ainda. Vire à esquerda e acione uma válvul Continue pela passagem, encontre outra abertura secreta e use o rifle contra os vigi Volte à primeira passagem secreta e atire n tecidos, descendo em segurança. Ative o painel na parede e pegue o Jin's package.

Use o rifle de franco-atirador para detonar os vigias a distância

(Hana) Mantenha distância dos vigias da fes (eles usam detectores de metal).

Os guardas usam detectores de metais. Fique longe deles para não levantar suspeitas

Suba ao 2º andar pela escada rolante e fale com Tom – ao lado da rampa. Visite o banheiro e volte para continuar seu bate-papo e receber o filled glass.
No 3º andar, encontre um cavalheiro próximo à pista de dança e ganhe os itens gold vip bracelet e bell. Entregue o gold vip bracelet ao guarda que bloqueia a área VIP.

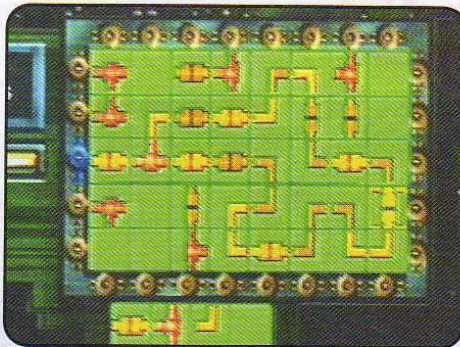
Converse com o homem próximo à pista de dança e receba itens importantes

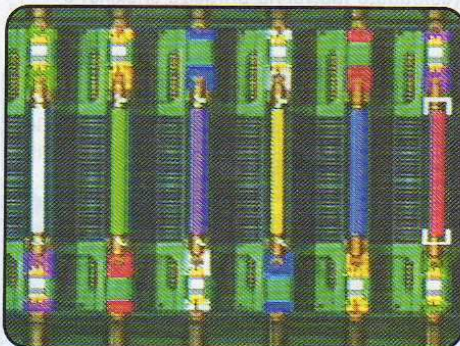
Seduza o Dr. Liu, o homem de terno branco, para roubar o hair sample.

Hana usa seu charme para enganar o Dr. Liu e roubar uma amostra de seu cabelo

(Rain) No jardim, equipe-se com metralhadoras e suba pela nova passagem. Abra a porta com o maintenance keycard, use o flash disk no computador e ative o enigma. O desafio é criar formas iguais aos modelos demonstrados:

Tabela das figuras
- 1ª figura: ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑.
- 2ª figura: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- 3ª figura: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ↑.
- 4ª figura: ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓.
- 5ª figura: ↓, ↙, ↓, ↙, ↓, ↙, ↓, ↙.
- 6ª figura: ↓, →, ↑, ↙, ↓, ↑, ↓, ↑.

Ativada a energia das portas, passe à sala ao lado e examine o painel para mais um desafio. Sua missão é zerar a voltagem do sistema, encaixando as peças corretamente.

Monte o sistema copiando o modelo indicado para acessar o sistema de segurança

No próximo cômodo há outro quebra-cabeça. Examine os monitores e leia as instruções. Mova os fusíveis coloridos formando uma seqüência de cores idêntica à parte inferior da tela. Para mover um fusível é preciso desativar os dois botões da mesma cor, além de desligar os dois botões do fusível que será trocado – e não levar choque:
- 1º passo: desative os verdes e brancos. Encaixe o fusível branco na 1ª casa.
- 2º passo: desative os amarelos. Encaixe o fusível verde na 2ª casa.
- 3º passo: desative os roxos e azuis. Encaixe o fusível roxo na 3ª casa.
- 4º passo: mantenha o fusível amarelo na 4ª casa.
- 5º passo: desative os botões vermelhos. Encaixe o fusível vermelho na 6ª e o azul na 5ª casa.

Esta é a seqüência que você terá de montar no quebra-cabeça do gerador

Detectada pela vigilância, não abra a porta. Volte, elimine o guarda e pegue o bridge control card. No labirinto do jardim, desça pela rampa, use o bridge control card no painel e erga a ponte para chegar à festa. Suba pela escada rolante e entre no banheiro masculino. Esconda-se nas cabines e aguarde os sentinelas afastarem-se.
No final do banheiro, roube o elevator keycard do sujeito em prantos e acesse o elevador ao lado da rampa.
(Hana) Corra ao elevador e encontre Rain. Mexa na câmera de vigilância, use o item dress para distrair os guardas. Suba rapidamente pela escada e você ficará presa num duto de ventilação.

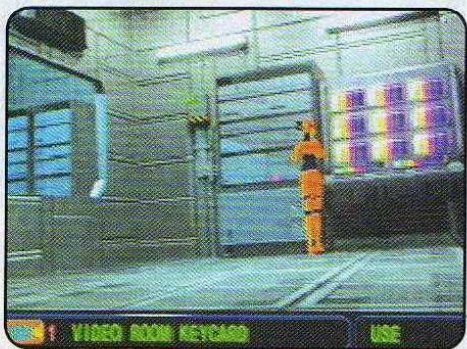
Outra cena picante. Hana e Rain trocam carinhos para distrair a atenção dos guardas

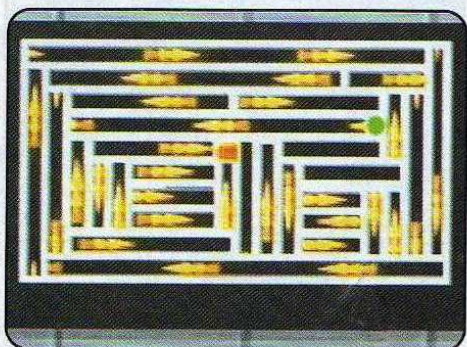
• Wing Chune Tower

(Rain) Saindo do elevador, entre na porta à direita e detone as agentes, ganhando o biohazard keycard. Volte ao saguão do elevador, siga pelo corredor circular e abra a porta com o biohazard keycard. Na sala à esquerda, examine os armários e pegue a roupa especial – incluindo os itens video room keycard e bypass keycard.

Pegue o uniforme especial no canto da sala para se disfarçar e conseguir dois cartões

"Agarra-me se puderes"

Volte ao saguão do elevador, siga à esquerda e entre na sala da esquerda com o video room keycard. Use o mesmo cartão nos monitores e ative-os com a senha 836745.

Use a senha 836746 para acessar vídeos confidenciais do sistema de segurança

Olhe a máquina no canto da sala para outro desafio: conduzir o bloco laranja ao sinal verde. Passe o bloco pelas trilhas das setas e você poderá assistir às gravações das câmeras de segurança nos monitores.

Guie o sinal laranja pelas direções indicadas pela seta para chegar ao ponto verde

Voltando ao saguão do elevador, siga à direita, examine a última porta e digite 4615207. Use o bypass keycard para abrir a sala e o flash disk no computador. Monte a tabela a seguir para solucionar o enigma:

S	P	K	O	K	E
C	E	6	3	6	R
4	P	G	V	3	L
P	Q	Z	Y	G	A
L	2	H	5	H	W
A	P	B	O	D	T

(Hana) Você tem 30 segundos para desativar o sistema de vigilância ou morrerá asfixiada. Examine o painel no canto da sala e desista do enigma – destrua o painel com tiros e, antes de sair, pegue o dispersion canister sobre a mesa.

Nem tente solucionar o quebra-cabeça: desista e encha o painel de balas

Elimine a agente e adquira o security keycard. Use-o na porta no final do corredor, detone os robôs e espere pela explosão. Examine a caixa de força e coloque o fusível no encaixe superior. Use o security card na porta e, no final da passarela, o blasting caps na porta à esquerda, adquirindo as armas SS 2000 e RL 480. Na sala ao lado, use o hair sample na máquina no canto (coloque o fusível no primeiro encaixe) e receba o genetic ID card.

Usando o blasting caps você consegue abrir a porta e encontrar ótimas armas

Na caixa de força, ponha o fusível no último encaixe. Use o security card para entrar na sala ao lado e, com o genetic ID card, abra a porta adiante. Ande dois passos e utilize o dispersion canister, revelando os feixes de raio laser – espere pelas brechas e passe.
(Rain) Na sala vizinha, fuce no painel e controle os robôs para matar os vigias.
(Hana) Acione o ELP na porta à esquerda e pegue os centrifuge tubes, usando-os na centrífuga ao lado e adquirindo os purified tubes. Volte à caixa de força e deixe o fusível no centro. Na sala onde Hana começou o cenário, é a vez dos purified tubes na máquina do canto e receba os itens blood blot A, cell blot C, gland blot G, nucleus blot T.

Use os purified tubes na máquina para examinar suas amostras genéticas

Use os quatro itens em diferentes computadores – identifique-os pelas cores dos monitores:
- Vermelho: blood blot A (pegue adenosine disk).
- Verde: gland blot G (pegue guanine disk
- Amarelo: nucleous blot T (pegue thymine disk).
- Azul: cell blot A (pegue cytosine disk).

Encontre os quatro computadores coloridos e use suas informações genéticas neles

Acesse o supercomputador com o DNA co disk. Complete as cadeias de DNA, alteran as seqüências predefinidas. Ocupe os bura da cadeia e ligue os genes do seguinte mo amarelo = vermelho; verde = azul. Confira o exemplo:
(Rain) Atravesse o corredor circular, exami o botão na parede e fale com a agente de uniforme verde. Na saleta, use a blasting ca na parede e finalize a festança. Corra e pass pela porta em fechamento no corredor circular. Hora de enfrentar um chefe: atire o quanto puder e, quando ele revidar, role pel laterais. Fácil e rápido.

• City of Xi'an

(Deke) Pegue o genetic marker ao lado do marinheiro morto e fuja das explosões no cais. Agora, revide contra os monstros e apanhe a machine key. Encontre o diesel fuel no depósito, volte e ache a escavadeira. Use o diesel fuel no motor e a machine key para dar a ignição.

Use o diesel fuel e a machine key na escavadeira para abrir caminho

Pela lateral, pegue a elevator lock key e destrua a fechadura perto das portas. Na sala, detone outra fechadura e use a elevator lock key no elevador. Na sala à esquerda, pegue a ancient red crank e, na sala à direita, o ancient gold crank. Use-os nas estátuas das salas opostas, siga pelo portão dos dragões e continue até o fatídico encontro.

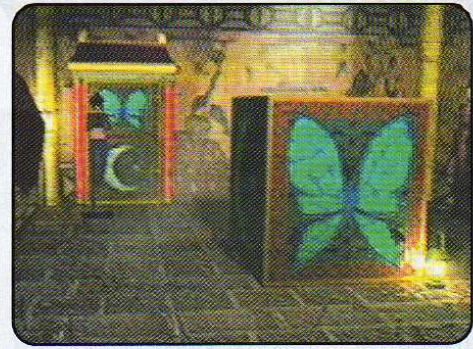
Pegue os itens crank nas duas salas e use-os nas estátuas dos dragões

(Glas) Durante sua inspeção, Glas ajuda Ho Hsien Ku e recebe o phoenix amulet.
(Hana) Volte ao elevador, destrua o zumbi e pegue a archeology key. Use-a na porta ao lado e pegue o mirror segment sobre a cadeira. No elevador, passe pelo portão dos dragões e utilize o mirror na porta da rampa.
(Deke) Detone os monstros rapidamente e, pela esquerda, encontre Hana e Glas. Claro, o sacana do Deke acaba passando a perna nos dois. (Glas) Voltando ao robô, destrua todas as barragens pelo caminho.
(Hana) Suba e persiga Deke. Depois, ache Rain e desafie a cambada de monstros.
(Rain) Volte ao local onde Deke caiu para encaminhar o enredo. (Glas) Suba pelo elevador, vasculhe a área e encontre um velho – pegue os itens storage room key e peach. No depósito, encontre o dynamite, acione o elevador, coloque o explosivo ao lado do robô destruído, siga pelo portão do dragão e encontre-se com Hana.

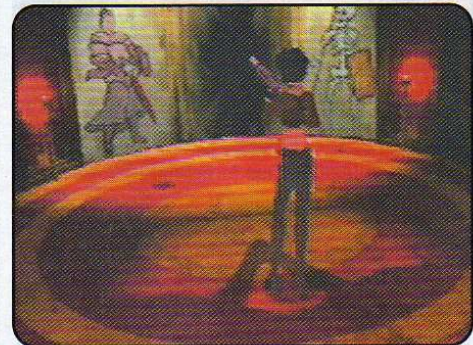
Use a dynamite para destruir a parede ao lado do robô destruído

• Tomb of the Emperor

(Hana) Desça na tumba até a sala circular, continue pela escada, fale com o espírito e receba os itens gold bullion, hair pin, moon coin e sun coin. Volte e examine o painel dos símbolos, acoplando a moon coin e a sun coin. Acione os símbolos da Lua e do Sol, confirme e corra à porta correspondente. Pegue a terra cotta key e use-a na sala circular, papeando com o espírito e viaje ao passado.
Dê o gold bullion ao velho e receba a butterfly coin e a inn room key. Abra o quarto com a chave, use o mirror ao lado da cama, liberte o espírito e siga ao presente.
Acrescente a butterfly coin ao painel dos símbolos, ative a borboleta e a Lua. Seja rápido ao seguir à porta. Entre à esquerda, destrua as armaduras, pegue a dig key para abrir o cômodo ao lado. Pegue a wood planks e use-a na passarela, chegando à última porta e viajando pelo tempo.

"É verdade: não estou feliz com este corpo poligonal"

Ao abrir a porta em que há os símbolos da borboleta e da Lua, corra para chegar a tempo

Converse com o casal e pegue a astronomy key para entrar na casa. Feche a janela da esquerda e abra a da direita. Examine o poço, encontrando os remains fora da casa.
Feche a janela da direita, abra a da esquerda, saia e entregue os remains ao casal, recebendo a lily coin.
Encaixe o novo item no painel e ative os desenhos da borboleta, flor e Lua. São 40 segundos para chegar às portas equivalentes. O desafio requer concentração. Confira:

- Guerreiro: atira à esquerda;
- Caveira: atira à direita;
- Bode: atira ao centro. A única atingida pelos disparos.

Só atire quando aparecer a imagem do bode, caso contrário fuja

Examine o clay jar e fale com o espírito da mulher assassinada. Bata o gongo, invocando o espírito da justiça e fale com a mulher outra vez. Use a bandage para tapar os olhos das estátuas, converse com a mulher e receba a bull coin.

Toque o gongo, use os bandages para vendar as estátuas e chame a mulher

No painel dos símbolos, acrescente o item final. Ative todos os desenhos e desça pelo buraco ao lado. Desafie a versão alternativa de Deke, fugindo dos ataques normais e atacando-o quando ele estiver na forma humana.
(Glas) Após enfrentar o imperador, entre pelo portal à esquerda e encare o general num minijogo de estratégia. Você conta com três unidades diferentes:
- Small soldiers: quatro pontos de movimento e 10 de energia.
- Medium soldiers: três pontos de movimento e 20 de energia.
- Large soldier: dois pontos de movimento e 35 de energia.

Seu objetivo é conquistar a bandeira inimiga. Dá para combater seus oponentes e abrir caminho ou atraí-los e usar os movimentos para driblá-los até a bandeira.

Use seus soldados mais fortes para combater e os mais ágeis para chegar à bandeira

Vença quatro partidas e receba a medal of bravery. No portal à direita, desvie das chamas e fuja pela passarela. Depois, siga com segurança pelo labirinto da morte.
(Hana) Pelo portal à esquerda, enfrente o desafio e encaixe as pedras coloridas nos espaços correspondentes da tabela.
Obedeça as instruções de movimentação: verde (esquerda e baixo); azul-escuro (esquerda e baixo); azul-claro (esquerda); amarelo (direita); vermelho (direita e baixo); marrom (esquerda, baixo, direita e baixo); amarelo (baixo); azul-claro (baixo); laranja (esquerda e baixo). Depois, retire a pedra cinza que está sobre a roxa e jogue a roxa para baixo, esquerda e baixo. Fuja do monstro e, no labirinto da morte, siga os passos de Glas, exceto na saída. (Hana) Depois do papo furado você irá ao barco imperial. Use o emperor's plaque no trono e o mercury vial na estátua da proa.

• Island

(Hana) Investigue o local, pegue quatro bridge tiles e use-os na criação da ponte no lago. Fale com a anciã, receba a tiger plaque e a dragon plaque. Volte e ganhe os itens digging tool e chinese fan do jardineiro.

Use os quatro itens bridge tile para criar uma ponte no lago

No símbolo do fogo, teletransporte-se e pegue a empty gourd. Pelo símbolo da terra, examine o cercado, use o digging tool e pegue o rock salt. Volte pelo símbolo d'água, use o rock salt no moedor e, obtendo o salt, use-o no lago e afugente as criaturas para pegar o water crystal. A seguir, use a empty gourd na água e pegue a salt water gourd.

Use o salt no lago para enxotar as criaturas e dar um mergulho sossegado

Pelo símbolo dourado, aproxime-se da piscina de ouro e use a salt water gourd para criar caminhos seguros. Pise no bloco em frente, passe à direita e fique no centro. Agora você deve alternar entre os blocos da diagonal superior direita e o centro até surgir a passagem à esquerda – onde estão o empty goblet e o gold crystal.
No jardim aquático, gire o moinho para purificar a água do lago, com o empty goblet colete a fresh water. Pelo símbolo do fogo, sobre o piso cinza, use a fresh water goblet e revele a chama falsa. Vá à chama de mentira e pegue o fire crystal. Use a empty goblet na fornalha e deixe o broken digging tool para concertá-la.
No lago, encha a empty gourd com a fresh water e siga pelo símbolo da pedra. Use o digging tool no cercado, deposite suas três jóias e regue-as com a fresh water gourd. Pegue o diamond na árvore sagrada, fale com a anciã e use o diamond no portão.
(Glas) No galpão, detone os soldados e pegue a gate key. Munido com a arma emp, desative o robô com uma descarga eletromagnética, use a gate key no portão e fuja. Quando o robô persegui-lo, atire nos barris.

Beba a fresh water para descobrir qual é a chama falsa que oculta o fire crystal

Use o grappling hook no telhado e pule ao edifício ao lado. Ande cuidadosamente e, quando a hélice no centro parar, desça rápido. Com o robô destrua seus inimigos e suba ao telhado, pulando na metralhadora para derrubar o helicóptero. Detone o guarda, pegue a utility key e abra o alçapão. Pegue o crowbar no chão. Siga a porta trancada do início do cenário e use a utility key. Após a sabotagem, uma explosã impedirá seu caminho. Para sobreviver em meio à eletricidade, corra pelas brechas.

Pare sobre os pontos seguros indicados pela foto para não ser eletrocutado

Chegando à porta, equipe a emp e use a ga key. Caminhe silenciosamente e use a emp contra o robô. Continue e abra a porta com gate key. Em frente, atenção aos guardas, pois a vigilância das câmeras é rigorosa. Crowbar serve para arrombamentos, encontre Jake e receba o blood sample. A seguir, após a traição, espere a arma cair no chão e pegue-a. No presente, siga ao centro do templo.

"Distraia-se e você acaba levando chumbo"

• The Pagoda
(Hana) Use o bell no portal e invoque Ts'ao Kuo Chiu. Seu desafio é o jogo da memória. Clique nas cartas, obedecendo à seqüência correta.

Tenha um papel por perto para anotar as seqüências demonstradas no jogo da memória

(Glas) Use a phoenix no portal e Ho Hsien Ku surgirá. Seu objetivo é jogar dados para mover sua peça e cair no olho do dragão. (Hana) Para chamar Lan Ts Ai Ho, utilize a chinese fan. Sua missão é andar pelo tabuleiro oriental e pisar em notas musicais na ordem correta.

O vermelho indica o caminho seguro

(Glas) Use o paper doll e Han Hsiang Tzu surgirá mostrando as faces do irmão e pai de Glas. Qualquer escolha levará ao mesmo destino: enfrentar um monstro. Corra das rajadas de fogo e descarregue sua melhor arma. (Hana) Vá de mirror na passagem e Chung Li Chuan aparecerá. Como armas não funcionam, equipe o melee e desça a cacetada logo que ele parar num canto – também corra das descargas de raios.

Para derrotar Chung Li você terá de lutar no mano-a-mano

(Glas) Use o bravery medal no portal de Lu Tung Pin. Você deverá enfrentar a si mesmo. Fique longe e esconda-se atrás dos pilares. A arma SS 2000 é ótima opção.
(Hana) Coloque hair pin no portal e assista às cenas trágicas da infância de Hana. Escolha entre reviver seus pais ou salvar Rain. As opções não alteram o final, mas salvando seus familiares você enfrentará dois demônios.

Não se preocupe com a opção neste momento, pois não mudará nada no final do game

(Glas) Vá pelo portal, use o peach e invoque Chang Kuo Lao. Seu desafio é passar pela escadaria da sorte – perdendo energia ao pisar nos degraus errados.

ESCOLHA DECISIVA
Glas e Deke discutem para descobrir qual é a verdadeira Rain. A gata Hana surge e tomará sua decisão, matando uma das duas:

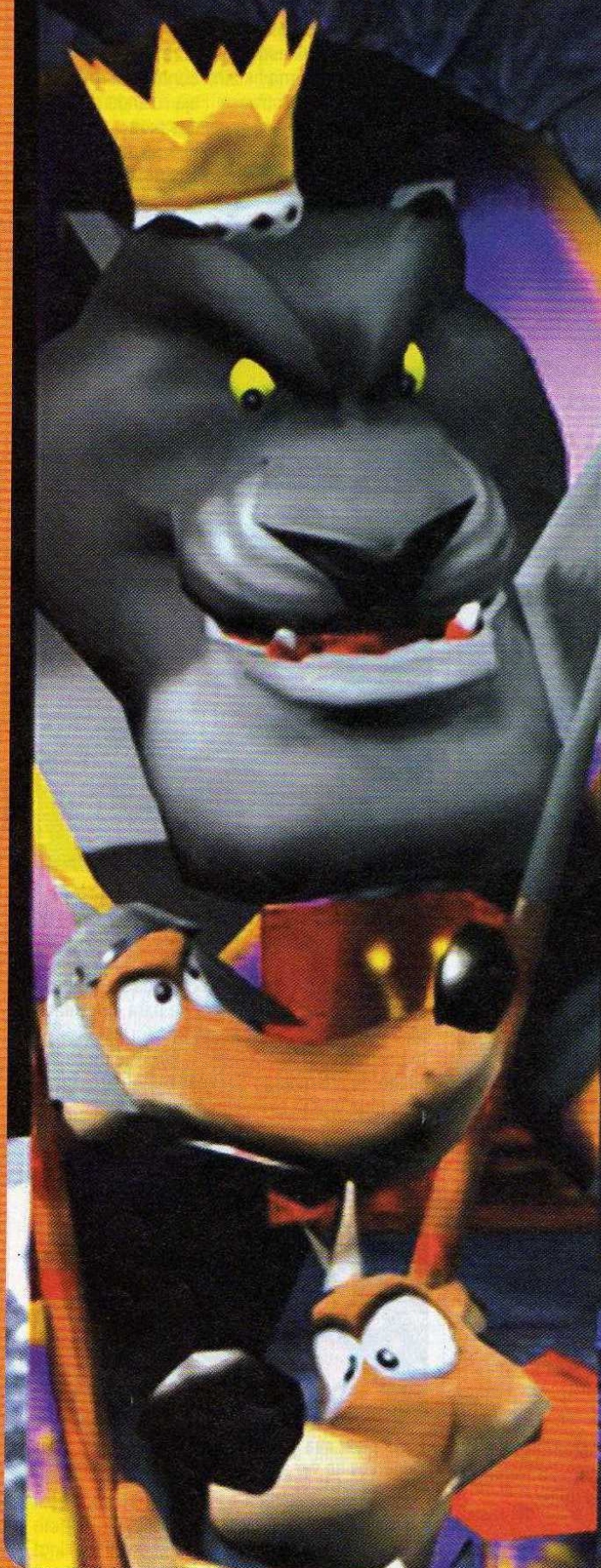
Final melhor: Mist morre
Mist é a loura da esquerda. Atire nela e controle Rain numa batalha contra sua irmã numa versão monstruosa. Fuja rolando dos ataques e use o lança-granadas para contra-atacar. Depois, aproxime-se da derrotada e mande o DNA vírus nela.

Rain prova que não precisa de proteção e acaba sozinha com a irmã maligna

Os mercenários se reúnem para mais uma missão, que foi a vista no primeiro *Fear Effect*

Final pior: Rain morre
Rain é a gata da direita. No caso de ter grande crueldade, mate-a e prepare-se para enfrentar Mist – usando um grupo de três fortes mercenários. Dá para assistir à morte de cada aliado ou até mesmo derrotar o monstro, mas será uma vitória sem significado.

Hana mata sua parceira e se acaba em remorsos ao ver a loura morrer em seus braços

Conker's Bad Fur Day

Baixaria desm

Com personalidade forte, o revoltado e

Felipe Azevedo

Doido? Drogado? Alcoólatra? Nada disso! Para quem não conhece a figura, é preciso informar que ele já foi um esquilo normal perambulando por cenários coloridos cheios de criaturas fofas. Porém, tudo acabou quando o roedor Conker tornou-se maior de idade (fez 21 anos) e ganho autonomia para beber e fazer coisas impronunciáveis. Esta aventura, ou desventura, começa quando o esquilo cai na balada com alguns camaradas para embebedar-se e, ao sa

d ida? Maravilha

lo Conker vai chutar traseiros inimigos

do boteco, acaba não encontrando o caminho de casa. Agora, de porre, você deverá controlar o peludo herói. Pois é, deu para perceber que o ambiente de *Bad Fur Day* não é infantil. Portanto: "crianças, parem de ler agora mesmo. Ainda aí?" Então devo avisar que *Conker* não é recomendado para menores de 18 anos ou mesmo pessoas com estômago fraco (afinal, porcaria e safadeza não faltarão por estas bandas).

Capítulo 1: Hungover

Scaredy Birdy
Encontre o Espantalho, suba no painel com a letra B (botão) – contexto sensitivo –, pegue a garrafa e saia pelo portão para usar o outro painel.

Troque uma idéia com o espantalho bêbado para continuar a aventura

Pan Handled
Nade à ilha, pule no tronco e, após falar com o dragão, acione a alavanca e entre pela porta. Corra atrás da chave, acerte-a com a frigideira e leve-a à porta.

Gargoyle
Saia, dê uma panelada no gárgula, suba na rocha que cairá e na plataforma. Destrua a rocha e entre.

"Ah! Se danou, seu gárgula mané e idiota! Tchauzinho, babaca!"

Capítulo 2: Windy

Mrs. Bee
Ao entrar, siga à direita para encontrar Sra. Abelha. Vá à esquerda e suba até encontrar sua colméia. Pegue-a e volte com cuidado para não pisar sobre o monte de mel. Entregue a colméia para ela e siga ao painel, encontrando o Espantalho e apanhando o manual. Use o painel para acertar os besouros e acessar o capítulo 3.

Corra (e muito) para safar-se destas vespas assassinas e asquerosas

Poo Cabin (Após completar o capítulo 3)
Siga em direção à montanha de cocô e entre na cabana. Puxe um papo com o besouro, pule sobre o alçapão de madeira e acione o contexto sensitivo, entrando no local. Siga pelo corredor e pule nas cordas, entrando na passagem.

Pruned
No pasto, siga à esquerda, atravesse o rio e suba a rampa. No topo, corra sobre a plataforma redonda, no sentido da seta.

Gira, gira, gira, girou! Mas cuidado para não passar mal aí em cima

Yee Haw!
Desça e chame a atenção do touro, para que ele acerte o alvo. Faça com que o grandalhão acerte outro alvo e pule nas costas dele. Mire na vaca do bueiro e corra para destruí-la (Múúú!). Acerte as outras, repita o processo duas vezes e volte.

Sewage Sucks
Entre na água e use o painel à esquerda para mergulhar. Nade ao bueiro e depois ao fundo.

Great Balls of Poo
Fora da cabana, Conker receberá do besouro as bolas de cocô. Empurre uma para a esquerda da montanha e suba a rampa, empurrando-a sobre o grande besouro. Desça, pegue outra bolota, suba pela rampa da direita e empurre a pelota na entrada da montanha para abrir a passagem inferior.

Empurre mais uma para a direita da montanha, seguindo o fluxo do rio. Desça e acione o botão verde, acessando o capítulo

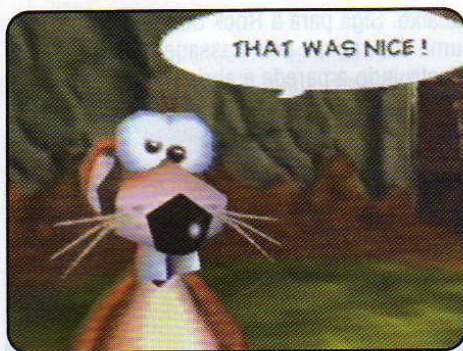
"Que brincadeira gostosa! Rolar montes de bosta morro acima é indescritível"

Warp's Revenge (Após completar Uga Buga)
Converse com a Sra. Abelha para ajudá-la a recuperar a colmeia. Siga para a casa das vespas e entre. Corra ao meio da área e entre na colmeia da Sra. Abelha. Prepare-se e meta bala nas vespas. Por fim, leve a colmeia de volta à dona.

Mr. Barrel
Quando tiver $2.210, suba ao moinho esquivando-se das minhocas. Tagarele com o barril e suba nele. Desça e esmague as minhocas para abrir passagem, acessando o capítulo 7.

Equilibre-se no baú para arrebentar essas minhocas fedorentas

Capítulo 3: Barn Boys

Marvin
Atravesse o rio e siga à direita, conversando com o bloco. Volte e caminhe para a esquerda. Fale com um dos blocos saltitantes e, dentro do cercado, acerte um queijo e leve para o rato. Dê-lhe mais dois para que o roedor estoure. Suba nos blocos e pule no cano (acionando o botão).

Faça sua boa ação do dia e dê de comer para este rato maroto e engraçado

Mad Pitchfork
Entre no celeiro e vá perto da prateleira à direita. Fuja do ancinho fazendo com que ele acerte os montes de palha.
Puxe a alavanca e saia.

Para humilhar o ancinho, faça com que ele acerte todos os montes de palha

Sunny Days
Corra para trás do celeiro e converse com o Sr. Abelha. Continue até achar o girassol e encontre abelhas suficientes para fazer o girassol abrir-se.
Elas estão nos seguintes locais:
1) Próximo ao Sr. Abelha.
2) Na entrada do capítulo.
3) No botão de abertura do celeiro.
4) No topo do celeiro, na beirada do balde.
5) Nos rochedos próximos ao cercado dos queijos.

Não tente subir entrando no celeiro, pois as abelhas sumirão de repente

Barry + Co
Siga para trás do celeiro, pule na caixa de madeira e entre na passagem. Pule e equilibre-se nos canos. Use o painel e mire as facas na corda que prende o ancinho.

Buff You
Desça, converse com o ancinho e desafie o monte de palha – acerte-o três vezes e o inimigo não terá chance alguma.

Haybot Wars
Corra para trás de um cano, fazendo com que ele acerte-o com um míssil. Chame sua atenção até este cano para eletrocutá-lo. Enquanto ele estiver tonto, pule e acerte o botão atrás do corpo dele. Repita o procedimento duas vezes.

Molhe o robô com água do esgoto e corra por trás, acertando-o nas costas

Frying Tonight
Quando a água sobe, os fios de alta tensão a toca. Corra e suba as escadas atrás do primeiro cano. Com o painel, acerte as facas na base dos fios que estão mais próximos à água. Atinja todos e nade para a saída.

Slam Dunk
Suba no livro do monge para ser lançado numa plataforma. Saia pela janela e suba as escadas. Siga até a beirada do trampolim, pule e trate de abrir uma passagem.

Tome cuidado ao subir no topo do celeiro. Estas abelhas podem derrubá-lo

Capítulo 4: Bats Tower

Mrs. Catfish
Encontrando os peixes-gatos, nade ao fim e entre pela passagem próxima ao peixe-buldogue.

Barry's Mate
Do outro lado, converse com a engrenagem e suba na plataforma. Ande devagar e pule para agarrar a corda. Atenção para os morcegos! Suba e atravesse duas madeiras ao topo. Na última corda, ande até a ponta da plataforma e pule para acionar a alavanca que abrirá uma grade sob a água.

Vá na ponta dos pés para não cair e acabar como uma pilha de carne morta

Cogs' Revenge
Desça de volta e entre na água. Nade pela passagem e suba na sala ao fim. Acerte a engrenagem vermelha, pegue-a e volte, deixando-a. Siga pelo túnel e encontre duas engrenagens em uma sala. Corra para uma direção e volte, pegando-as de surpresa e acertando-as. Leve-as pelo túnel e coloque-as no lugar. Suba na plataforma e corra na direção da seta.

The Combination
Encontre os peixes e leve-os para a frente do cofre onde está o peixe-buldogue.

Blast Doors
Entre no cofre, use o painel e acerte as letras na ordem O, P, E, N. Caso erre, será atacado. Desça pela passagem aberta.

Clang's Lair
Use o painel e desça. Esconda-se sempre nas frestas aproveitando para respirar. Siga pelo túnel verde superior e suba até a superfície, usando outro painel. Mergulhe e nade pelo túnel superior azul, subindo para acionar uma alavanca. Depois de aberta nova sessão de túneis, desça, volte pelo verde e siga pelo amarelo. Suba ao fim.

Utilize os painéis para abastecer seu capacete com pilhas quando for preciso

Pisstastic
Na sala da frente, use o painel perto do barril de chope. Abra as calças e acerte oito inimigos com seu jato de xixi. Caso não seja suficiente, use o painel de primeiros socorros num dos lados da sala.

Brass Monkey's
Chame a atenção da fornalha para um dos cantos da sala, espere com que ela fique sobre o ralo e puxe a corrente. Enquanto estiver tonta, corra e esmague suas bolas com dois tijolos. Repita a ação nos cantos restantes. Após destruí-la, empurre uma das bolas sobre a marca no lado oposto do painel de primeiros socorros.
Pela passagem aberta, empurre outra bola e saia.

"Delícia! Banho de cocô! Melhor que isso só sendo atingido nas partes baixas"

Bullfish's Revenge
Depois da conversa, entre na água e corra do peixe-buldogue até a plataforma de madeira.

Capítulo 5: Sloprano

Corn Off the Cob
Siga pela entrada inferior da montanha de cocô. Acerte o grão de milho e jogue-o da plataforma – e continue arremessando os grãos.

Jogue os grãos de milho no meio da montanha. Por quê? Eu não faço idéia

Sweet Melody
Com todos os grãos dentro do excremento, o chefe bosta surgirá do meio da montanha. Pule para desviar-se dos ataques, ficando sempre próximo de um dos painéis. Quando ele abrir a boca, use o painel e acerte os rolos de papel higiênico. Use os outros até que o vidro de acesso à descarga se quebre.

Contra o chefe bosta, espere-o abrir a boca e acerte-o com um rolo de papel higiênico

U-Bend Blues
Corra, puxe a descarga, pule no buraco vazio no meio da montanha e siga pela passagem. Mergulhe no cano de água podre (Credo!), atravesse as lâminas e continue pela passagem. Suba na corda e pule na plataforma correndo.

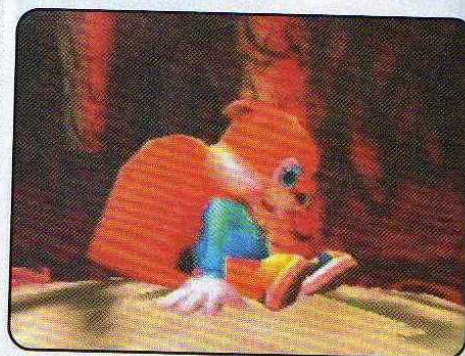
Não pense que a batalha acabou! Corra e mande o chefe descarga abaixo

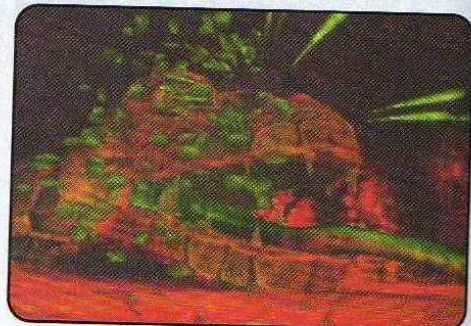
The Bluff
Suba as escadas e atravesse a ponte para encontrar as duas doninhas. Entregue $1 mil que elas lhe deixarão passar. E não esquente sua cuca, pois a grana (que é sua companheira) volta.

Capitulo 6: Uga Buga

Drunken Gits
Entre na caverna, siga até a construção, corra para o outro lado e penetre (Opa!) na passagem para sair no andar superior. Volte para o lado anterior e entre novamente na construção. Suba na estátua e acione o contexto sensitivo para transformar-se em bigorna. Repita até arrebentar tudo. Já embaixo, suba novamente na estátua e acerte-a na cabeça, abrindo uma passagem abaixo. Siga para a Rock Solid e empurre uma das rochas pela passagem ao túnel, destruindo a parede e abrindo outra.

Ao empurrar a rocha, tome cuidado com os bêbados que rondam o local

Sacrifice
Desça o túnel, siga à direita da estátua e entre na passagem. Vá próximo ao ovo, suba no livro do monge e aperte B quando estiver sobre ele. Leve seu novo filhote plataforma abaixo para voltar à caverna com a estátua. Continue guiando-o até sua frente, use o painel e mire no botão no alto da parede esquerda, levantando um mecanismo. Leve o filhote para a plataforma e acerte o botão da direita.

Não é a mamãe! Nem a titia, nem a vovó, nem o cachorro, nem a galinha...

Phlegm
A grande estátua abrirá a boca, mas você não conseguirá entrar. Suba no livro de outro monge para voar sobre sua cabeça. Pule nas narinas e acione o contexto sensitivo para jogar pimenta. Entre pela boca e siga pelo caminho da esquerda.

Podridão! Eu nunca vi tanta meleca junta de uma vez só. Cruz, credo!

Worship

Saia da estátua e encontre os aliados. Leve-os para a frente da boate Rock Solid e acerte os homens-rocha, deixando-os tontos. Converse com o guarda para entrar na discoteca.

"Salve, mestre Conker! Você com este chapéu fica igual ao nosso antigo líder"

Rock Solid

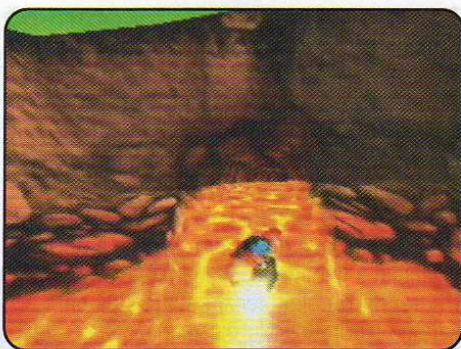
Desça e siga à direita. Empurre a rocha ao botão na entrada da boate, desça, use o painel em frente ao barril de chope e mije no homem-rocha, empurrando-o para a passagem. Use o outro painel para voltar ao normal. Entre e empurre a rocha para a direita, colocando-a noutro botão. Volte ao barril de chope e empurre os dois homens-rochas restantes, um em cada abertura.

Bomb Run

Vá até a saída da danceteria para encontrar o chefe. Do lado de fora, corra e faça o caminho até a estátua de dinossauro. Entre, siga pela esquerda e jogue a bomba no fim da plataforma. Com a explosão, a lava subirá. Pule pelas plataformas rapidamente para não afundar.

Corra, Forest... quer dizer, corra, Conker, corra. Ou tudo termina em porcaria

Mugged

Corra para a abertura à direita e suba na prancha flutuante. Acelere e acerte os três canalhas na cabeça. Fique atento: no terceiro, a pista sofrerá mudanças. Com a grana em mãos, suba a rampa no final, passando pela abertura superior.

Hora de radicalizar nesta prancha maneira. Aproveite e acerte os inimigos na cabeça

Raptor Food

Após a apresentação, siga para frente da porta. Quando o dinossauro atacar, corra para o painel no centro, fique de frente para ele e acione o painel. Depois de hipnotizá-lo, suba nas costas dele e detone dois grupos de inimigos.

Você está com sono... espere aí! Acorde que estou falando com o dinossauro

Buga the Knut

Depois disso, Buga, o chefe da tribo, partirá para o ataque. Preste atenção quando o cara cair (surge uma onda que lhe atinge). Chegue próximo dele e, quando ele levantar o bastão, morda suas bolas. Corra atrás do inimigo e abocanhe sua bunda. Repita duas vezes para derrotá-lo. Entre na passagem pelo bloco para encontrar-se com Jugga. Siga voltando para a montanha de cocô e saia.

"Carne de bunda! Espero que ele tenha boa higiene e tome banho todos os dias"

Mr. Death

Entre, fale com a Morte e continue até a entrada do cemitério. Siga à direita na porta, mergulhe no rio e entre na abertura. Pule na alavanca e converse com a Morte novamente. Siga à entrada e detone os zumbis. Para facilitar, fique sobre uma das lápides e mire na cabeça. Na próxima passagem, com a ajuda da Morte, suba ao castelo – mas tenha cuidado com as minhocas-esqueletos.

Não é o Jogo do Milhão, mas dá para ficar rico

Fique esperto e acompanhe aqui todas as localizações dos maços de dinheiro. Abocanhe cada um destes centavos e, quem sabe, você acabe tornando-se o esquilo mais ricaço dos videogames. Pense nos iates, mulheres, mansões, mulheres, festas, mulheres...

- Em Barn Boys, acione o painel no topo do celeiro e siga à passagem (100).
- Em Barn Boys, leve as abelhas ao girassol e pule em seus peitos (100).
- Em Barn Boys, próximo ao botão que abre o celeiro (100).
- Em Bat's Tower, após derrotar o chefe (10).
- Em Bat's Tower, das costas do peixe-buldogue, pule à abertura (300).
- Em Bat's Tower, suba na muralha da torre (100).
- Em Sloprano, ao lado da descarga (100).
- Em Spooky, no final (100).
- Em Uga Buga, após derrotar o chefe (100).
- Em Uga Buga, após salvar Berri (100).
- Em Uga Buga, na saída da corrida (100).
- Em Uga Buga, próximo da estátua (100).
- Em Uga Buga, sobre a estátua de dinossauro (100).
- Em Windy, ao entregar a colmeia para a Sra. Abelha (100).
- Em Windy, ao entregar a colmeia pela segunda vez para a Sra. Abelha (400).
- Em Windy, na cabana, entre no alçapão após enchê-lo de cocô (100).
- Em Windy, na colmeia das terríveis e asquerosas vespas (100).
- Em Windy, no topo da montanha de cocô (100).

Count Batula
No castelo, o vampiro Batula lhe transformará em morcego. Acerte os residentes do vilarejo com cocô. Leve-os ao salão principal e jogue-os no triturador. São necessárias sete criaturas para fazer Batula cair no triturador. Procure-os no jardim da casa.

Na pele do morcego, acerte os moradores do vilarejo e jogue-os no triturador

Armado e imortal! Aprenda o segredo de Highlander
Não se sinta um fracassado. Nós sabemos que você já está cansado, estressado e entediado de ficar horas tentando derrotar chefes e inimigos. Sim, porque sabemos também que não consegue destruí-los sem ter de recomeçar, pelo menos, cinco vezes o jogo (Seu molenga!). Mas não se preocupe, pois estamos aqui para ajudar e revelaremos alguns segredos no pé (com chulé) de seu ouvido.
A mutreta que ensinaremos é tão legal que você poderá até contar vantagem sobre seus amigos (aproveite a chance e humilhe-os mesmo). Confira: em Barn Boys, suba nas rochas atrás do cercado dos queijos até escutar o famoso "ting". Pule e acione o contexto sensitivo, destruindo a rocha e encontrando um rabo. Aliás, este singelo rabo lhe dará dez vidas. Assim, para zoar, entre no celeiro e volte para pegar a cauda repetidas vezes – até completar 99 vidas. Agora é moleza! Não há mais desculpas ou motivos para reclamar.

Agarre o rabo (no bom sentido) do Conker e ganhe um pelotão de vidas

Zombies
Na biblioteca, pule sobre as estantes e use o painel para acertar os três morcegos. Volte e siga à sala de jantar. Use outro painel e cruze pelas madeiras para pegar a chave no fim. Vá à biblioteca e desça, seguindo até a entrada do castelo e usando a chave na porta. Saia do castelo pela passagem aberta e pegue a chave no jardim. Leve-a à porta principal e habilite a escada na sala do triturador. Na biblioteca, suba e siga para a sala do triturador. No fim das escadas, siga à direita e acione a alavanca. À esquerda, pule na torneira de sangue e pegue a última chave na plataforma. Entre na abertura secreta e use a chave na porta principal.

Mr. Barrel
Suba no barril na entrada principal, saia do castelo, desça esmagando as minhocas-esqueletos e continue até a saída do cemitério. Entre no lago e siga à direita para sair.

Equilibre-se no baú para arrebentar essas minhocas fedorentas e asquerosas

Capitulo 8: It's War

It's War
Siga pelo caminho do gárgula à direita, pule o arame farpado e entre na passagem.

Power's Off
Siga à direita e desça as escadas ao lago. Mergulhe e chame a atenção da enguia para que passe pelos terminais elétricos desativados.

TNT
Saia do lago, volte para a entrada e empurre o bloco para a direita até a escadaria. Suba a rampa acima, bata na porta do banheiro e empurre a figura para ela. Continue empurrando-o para a esquerda, desviando das caixas e dos blocos. Empurre-o para o lado do avião e volte ao banheiro. Empurre outro cara para a direita. Coloque-o no outro lado do avião e siga para o painel no meio. Use-o e acerte as figuras com o estilingue. Depois, siga para o bote.

"Sacana! Quem mandou ficar no banheiro todo esse tempo? Sobrou para mim"

The Assault
Assista à apresentação e siga em frente. Para chegar vivo, corra junto dos soldados e esconda-se debaixo das estruturas de ferro quando eles pararem.

Não meta as caras de uma vez ou acabará fuzilado e seco pelos terríveis tediz

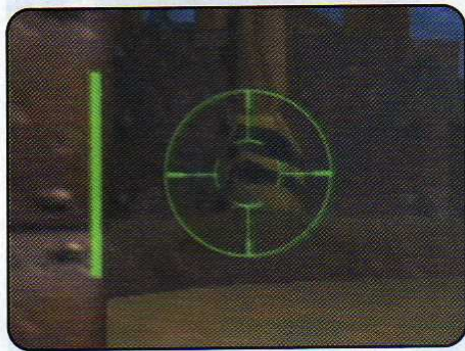
Sole Survivor
Acerte o cadeado e entre. Quatro tediz atacarão. Esconda-se atrás das caixas e mire sempre na cabeça dos figuras. Passe por baixo dos raios laser e siga. Ao passar pelos raios, preste atenção nos tampões do teto e nas curvas do túnel.

Casualties Dept.
Suba numa caixa e atire sem parar. Vá ao canto da sala onde está o soldado na cadeira elétrica. Acione as duas alavancas para abrir passagem. Siga por ela, corra da rajada da metralhadora e suba na corda atrás. Corra à direita, use o painel e acerte o grandalhão. Desça e pule nela para fuzilar os tediz que entram. Eles saem das duas portas.

"Socorro, eu estou morrendo! Mentira, eu só estou estudando para ser ator"

Saving Private Rodent
Corra para a outra sala pela passagem. Acerte os Tediz e converse com Rodent. Siga pela estrada, pulando quando as bombas caírem e correndo quando as minas surgirem. No final, pule no bote inflável e use o painel, acertando as quatro esferas laranja da fechadura e, abrindo a porta, corra.

Chemical Warfare
Entre no tanque e atire na porta à frente. Entre, pule pelos tanques e pule de volta quando as minas aparecerem. Na última sala, acione a alavanca e volte.

The Tower
Entre no tanque e siga. Saia dele, pule para o lado da ponte suspensa e abaixe-a com o painel. Volte a ele e siga pelo caminho abaixando as pontes. Acerte as quatro bases da torre (amarela e preta).
Siga ao fim acertando os Tediz, saia e atravesse o tronco caindo no buraco.

Não saia do tanque enquanto a luz estiver sobre você. Cuidado com os Tediz

Little Girl
Fale com a garotinha e siga às plataformas, usando o painel e destruindo os submarinos com a bazuca.

The Experiment
Para derrotar a garotinha e o robô, destrua os canhões rapidamente. Acerte-a e mande um míssil nas costas do robô. Repita duas vezes.

Para não ser morto de primeira, destrua rapidamente as armas do robô

Countdown
Pule no buraco e siga com cuidado pelos raios laser. Na última sala, arme-se com bazuca e detone quatro Tediz. De fora, corra à praia, escondendo-se atrás das estruturas e destruindo os Tediz. Depois da segunda, guie Conker em primeira pessoa para facilitar a evasão.

Corra e, ao mesmo tempo, tenha cuidado para atravessar os raios laser

Peace at Last
Parabéns, zé-mané, você acabou com a guerra!

Capítulo 9: Heist

The Windmill's Dead
Saia e vá para o moinho, pulando no buraco e entrando na passagem. Você encontrará Berri e o chefe em frente ao Feral Reserve Bank. Entre no local.

Enter the Vertex
Depois da apresentação, siga atrás de um pilar. Use o painel para pular e detone os guardas ainda no ar até chegar ao elevador.

Viu este filme? Não? Então corra para a locadora agora mesmo e alugue o seu

The Vault
Com os raios laser desarmados, entre no cofre e acerte os dólares para pegá-los. Contra o alienígena, pule acionando a alavanca e corra para pegar a armadura amarela. Perto do babão, acerte-o com uma seqüência de socos. Pule quando ele atacar com o rabo e defenda-se (botão Z) das mordidas. Com ele caído, segure o rabo e gire-o até que solte do chão. Jogue-o na abertura da nave.

"Direto de direita, direto de esquerda e gancho! Sou nojento e bato bem"

End Cutscene

Curta o final!

Revolu... não, revoltado
Antes de completar 21 anos, tomar um porre e tornar-se esta criatura nojenta, escrotal, fedida e mal-educada, Conker era um esquilo normal – chegava às raias da pureza e singeleza! Mas daí vários eventos bizarros (e não revelados) acabaram mudando os caminhos da vida dele e o desviaram da senda do bem. Agora, daremos um resumo das peripécias do herói antes de sua recente e atrevida jornada. O projeto inicial de Conker nos videogames trazia uma história simples que levava o nome de *Twelve Tales: Conker 64*. Nela, o roedor viajava pelo tempo, passeando por ambientes como Roma e Grécia antigas. Depois disso, a fama do felpudo se espalhou e permitiu ao herói fazer participações especiais em jogos como *Diddy Kong Racing* (como piloto) e *Banjo-Kazooie* (como chefe de um minijogo) – ambos para 64 bits.
Pois é, mas o dentuço continuava bancando o mocinho e ainda estrelou em *Conker Pocket Tales* (GBC).

Ronaldo Testa

Fórmula 1 2000 (GBC)

Corrida, Take 2 Interactive
1 jogador, cartucho

Você vai maravilhar-se nesta versão da temporada 2000. E não faça pouco caso do tamanho do aparelho, pois trata-se da versão mais completa dos portáteis. O jogo oferece quatro modos de partida e realismo às provas. À escolha dos desafiantes estão 22 personagens (sendo na maioria pilotos reais) e dá para bolar estratégias durante as paradas nos boxes, ajustando força aerodinâmica, nível de combustível, tipo de pneus ou suspensão. Nas provas o tempo pode mudar, de chuva torrencial a sol escaldante.
Nota: 9,0

O brasileiro Barrichello e sua potente Ferrari marcam presença nas corridas

De relance, parece até uma versão mais nova do Enduro (o que não seria mal)

The Simpsons: Night of the Living Treehouse of Horror (GBC)

Aventura, THQ Incorporation
1 jogador, cartucho

Em pleno Halloween, os bagunceiros Bart, Homer, Lisa, Maggie e Marge foram encurralados por fantasmas que querem roubar as almas da família. Agora, para sobreviver, a turma precisa alcançar a topo da árvore onde está a cabana de Bart – único lugar onde os fantasmas não conseguem chegar. Ao todo são sete fases passadas em pontos diferentes da rede de esgotos, usina nuclear e residência dos Simpsons. E durante a correria aparecem figuras como o bêbado Moe, o diretor Skinner e o irritante Sr. Burns.
Nota: 8,5

"Qualé? Tô no horário de almoço"

"Meu cabelereiro gosta do estilo frankenstein"

Mega Man Xtreme (GBC)

Aventura, Capcom Entertainment
1 jogador, cartucho

O poderoso e azulado Mega Man X retorna numa aventura para Game Boy. O futuro do planeta é confuso e a paz está ameaçada. Tudo isso porque o computador central foi invadido por um vírus que infecta rapidamente a rede mundial. Só o herói Mega Man poderá impedir a destruição total, atravessando oito perigosos estágios e enfrentando vilões que arrepiam até parafusos. Nesta versão especial será possível ver amigos e vilões inéditos e, claro, Mega adquirirá os poderes deles para fortalecer o arsenal.
Nota: 8,0

Mega Man está com o maior pique e não dará chance aos inimigos enferrujados

Vilain também retorna nesta versão e atormentará a cuca do herói cibernético

Dexter's Robot Rampage (GBC)

Aventura, Bam! Entertainment Incorporation
1 jogador, cartucho

O baixinho e gênio Dexter se deu mal desta vez. Uma gangue de terríveis robôs infiltrou-se no laboratório dele e o expulsou. Mas o tampinha não saiu de mãos vazias e carregou as super-roupas robosuit (são espécies de armaduras gigantescas). As vestimentas fashion são capazes de deixá-lo tão forte quanto um monstro. Agora, o herói precisa recuperar suas anotações e o território, enfrentando inimigos, desarmando códigos secretos para neutralizar as defesas adversárias e tornar-se um cientista feliz.
Nota: 8,0

Entre nas portas vermelhas para encontrar itens, armas e aumentar os pontos

"Greerr! Ainda descobrirei a fórmula do sucesso da Ação Games"

Leve a scooter do Frango

Mostre que os leitores mandam no galinheiro da Redação e fature uma scooter

Nesses 10 anos de *Ação Games* distribuímos 163 edições de linha e dezenas de outros especiais. A gente detonou montes de consoles, calejou os dedos nos controles, teclados e até máquinas de escrever (Tec! Tec!). Deu para soltar magias, resolver enigmas, chutar traseiros alienígenas e até azarar as beldades do *Game da Gata*.

Agora, vamos a sua tarefa na promoção: lembra daquele jogo do Atari em que você controlava uma galinha e atravessava a rua? Não lembra? Pois azar o seu! Bom, o título é o clássico *Freeway* e, como nesse nostálgico game, aqui você precisará ajudar um galináceo a cruzar a rua para conquistar uma scooter 0km.

A história é a seguinte: a *Ação Games* está fazendo 10 anos e organizou uma festança (bebidas, músicas e mulheres). Mas durante a farra a comida acabou e o Frango saiu para comprar pizza de milho verde. Agora, na volta à Redação, nosso penoso deu de cara com uma baita avenida cheia de caminhões, carangos, tratores, lambretas, monociclos e tanques. Sua tarefa é simples: atravessar a avenida são e salvo. E o prêmio pela proeza? Uma scooter. Só não pense que será moleza, pois apenas um leitor levará o prêmio para casa – aquele que contar a melhor história de como chegou vivo (e com as pizzas) à *Ação Games* (e nós mesmo é que escolheremos o vencedor).

Imagem ilustrativa

Nome: ____________________

Data de nascimento: ____/____/____ **Sexo:** ____________

Endereço completo: ____________________

Cidade: ____________ **Estado:** ____ **CEP:** ________ - ____

Telefone: ____________ **E-mail:** ____________

Carteira de identidade: ____________________

Videogame: ____________________

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 25 de maio de 2001; **5)** O vencedor será comunicado pela Redação da *Ação Games* a partir do dia 18 de junho de 2001; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou a necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção 163 - *Ação Games*

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8° andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas cartas com carimbo postal até 25 de maio de 2001).

Desafio (edição 161)

Vencedor
Julio Vagner Garcia, Fernando Prestes (SP)
Pergunta: Em que dia, mês e ano foi lançado o Dreamcast no Japão?
Resposta: 27 de novembro de 1998

Pergunta do Mês (edição 161)
Que frase você colocaria no túmulo do Dreamcast?

"Não toque, prejuízo em curto."
Alex dos Santos, Florianópolis (SC)

"Microsoft, Sony e Nintendo agradecem."
Ademir O. de Mattos, Niterói (RJ)

"Nadou, nadou e morreu na praia."
Yoan Leon, via e-mail

"Não devemos encarar isso como um fim, pois certamente ele alegrará aqueles que já vivem do outro lado da vida."
Sadiane Costa Munhoz, Porto Alegre (RS)

Promoção 1 Dreamcast (edição 160)

Vencedor
Yuji Eduardo Umebara, Amparo (SP)

Promoção revista PlayStation 1 (2 PSOne)

Vencedores
Daniel Glaydson Ribeiro, Campos Sales (CE)
Samuel Francisco Rodrigues, Ponta Grossa (PR)

Humberto Martinez

Command & Conquer: Red Alert 2

Estratégia, Westwood Studios
Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

Atenção, estrategistas, é hora de aquecer seus neurônios. Tropas da Rússia estão invadindo os Estados Unidos em busca de poder. Sua missão aqui é tentar detê-los (CD1) ou, se não quiser defender ianques, ficar ao lado dos russos (CD2). Para isso, escolha entre 80 unidades (armas e construções) para bolar suas táticas e desbancar o adversário. Há inovações, incluindo soldados e estruturas inéditos. É permitido jogar em rede local ou pela internet, em diferentes modos. Escolha sua turma e mande ver.
Nota: 8,5

Este aqui é o Pentágono. Ao lado dos soviéticos, seu objetivo é destruí-lo

Ford Racing 2001

Corrida, Empire Interactive
Distribuidora: Greenleaf Distribuidora Limitada

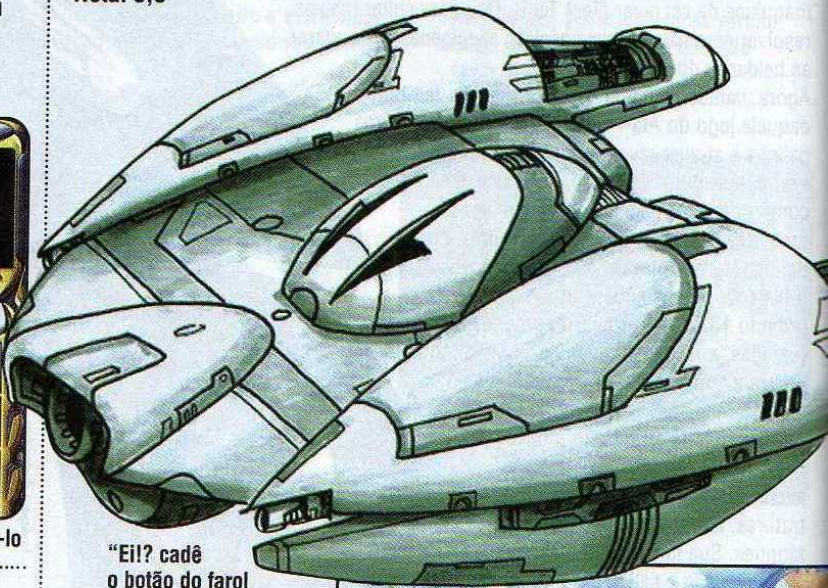
A ordem é acelerar neste jogo licenciado pela fabricante gringa. *Ford Racing 2001*, com certeza, vai prender você na frente do computador. São modelos bem conhecidos no Brasil como Escort, Fiesta, Focus, Ka, Mondeo e outros, num total de doze veículos diferentes. Além das máquinas, há dois modos de jogo: o quick race (corrida rápida) e o modo career (carreira), nos quais você enfrenta até 80 pilotos diferentes. Os gráficos detalhados realçam cada modelo da empresa em suas características próprias.
Nota: 8,0

No modo career, você pilota o Ford Ka e, vencendo, habilita outros veículos

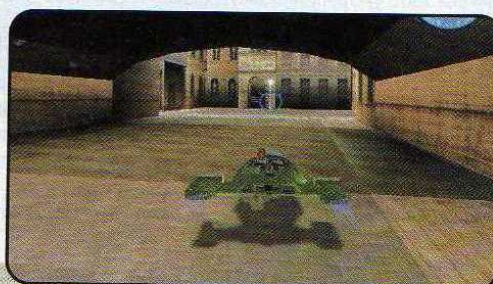
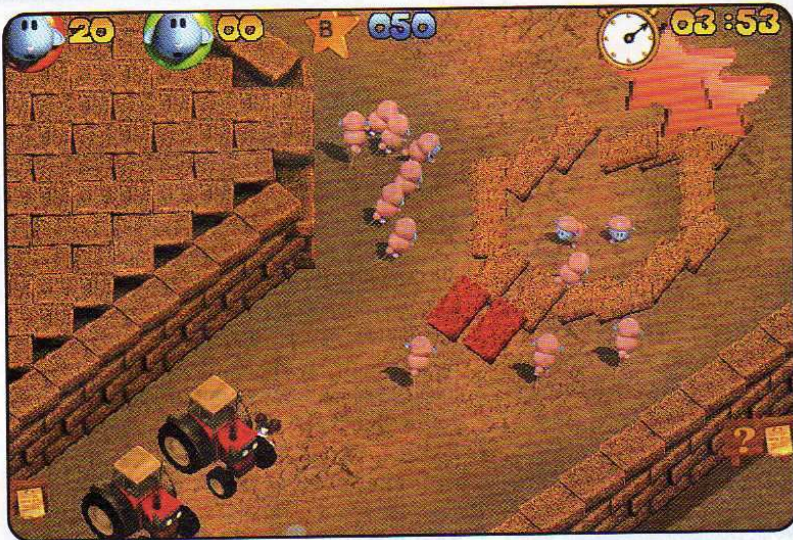
Participe da qualificação antes das provas para garantir uma melhor posição

Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo

Ação, Factor 5 LLC
Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

Na pele do tenente Gavyn Sykes, membro das tropas de elite de Naboo, seu objetivo é impedir a invasão das milícias da Federação de Comércio – os mesquinhos capitalistas pretendem tomar o governo do planeta à força. Como saída da enrascada, você e seu líder, o capitão Kael, devem fugir da cidade e reagrupar guerreiros, organizando uma ofensiva contra os oponentes. As ações são todas sobre veículos, incluindo combates terrestres e até espaciais. May the Force be with you (legendado em português).
Nota: 8,0

"Ei!? cadê o botão do farol de milha?"

Os cenários estão detalhados e permitem ver os droids com extrema perfeição

As animações estão legais – lembram bastante os filmes de *Guerra nas Estrelas*

No mapa, pontos vermelhos indicam inimigos. Seja esperto e chegue atirando

Procure fazer o trabalho rápido. Se o tempo acabar, é game over e você dança

Não deixe nenhuma ovelha perder-se. Quanto mais conseguir resgatar, melhor

Sheep

Ação, Empire Interactive
Distribuidora: Greenleaf Distribuidora Limitada

Uma força alienígena invadiu a Terra para estudar seu hábitat disfarçada de, adivinhe você, ovelhas. Ao depararem-se com a boa vida por aqui (sol, sombra e água fresca), acabaram esquecendo da missão para a qual estavam incumbidas. Agora, precisam voltar e cabe a você ajudá-las pelas 28 fases cheias de engraçadas situações. Escolha entre quatro personagens que terão de passar por milharais povoados por tubarões e enfrentar tratores desgovernados. *Sheep* traz ainda sátiras de filmes famosos.
Nota: 8,0

Direcione sua linha de tacada, fique de olho no mapa e visualize a bolinha

Tiger Woods PGA Tour 2001

Esporte, EA Sports
Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

Quem disse que golfe é esporte para milionários estava enganado. Chegou *Tiger Woods 2001*, no qual você disputa incríveis partidas do esporte sozinho ou em dupla com um amigo (nem precisa ser rico). Dá para escolher entre onze profissionais do taco, de Tiger Woods a Justin Leonard, que, exibindo habilidade de campeões, esbofeteiam bolinhas por dezessete campos internacionais – do Las Vegas Country Club ao Bay Hill Club. São onze modos de partida, de campeonatos a partidas rápidas ou até amistosos.
Nota: 7,0

Os gráficos são bem realistas. Parece até um jogo transmitido pela televisão

Clive Barker's Undying

Ação, Electronic Arts Incorporation
Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

Apague as luzes e prepare-se para o terror. A história começa em 1888, quando Jeremiah e seus irmãos dão início a um ritual que julgavam inofensivo. No entanto, a cerimônia acabou libertando as mais terríveis forças do mal. Em seu leito de morte, Jeremiah conta com Patrick Galloway (você) para acabar com a maldição. Para isso, conte com a ajuda de uma arma forjada com metal abençoado e muitas magias para "limpar" a residência dos Covenant desses terríveis espíritos. Prepare-se para a aventura e enfrente o medo.
Nota: 8,0

Durante todo o jogo, você tremerá nas bases quando os espíritos aparecerem

Para usar feitiços, use o botão direito do mouse; para as armas, o esquerdo

Você presenciará cenas que o farão correr para debaixo dos cobertores

Não tenha dúvidas. Quando vir algo extraterrestre, meta bala e detone tudo

Ronaldo Testa

Breath of Fire 4

Pontos de pesca
A pescaria é importantíssima à jornada, pois os peixes são trocados por equipamentos ou mesmo usados em momentos de apuro. Os pontos de pesca são secretos e suas rotas, escondidas. Veja como achá-los:

- **Chamba Spot**
Em N. Chamba, fale com o homem sentado. Escale o muro e vença o monstro Angler no telhado. Fale novamente com o homem, volte ao telhado e pesque à vontade.
Peixes: acheron, bullcat e jellyfish.
- **Lake Spot 1**
No cenário ? entre Synesta e Wharf. Saia pelo norte.
Peixes: bass, blue gill, jellyfish, martian squid e piranha.
- **Lake Spot 2**
Fale com todos em Lyp.
Peixes: bass, black bass, blue gill, dorado, martian squid e piranha.
- **Lake Spot 3**
Entre na floresta incendiada ao norte de Tomb e saia pela passagem sul.
Peixes: angelfish, black bass, barandy, dourado, jellyfish e martian squid.
- **Ocean Spot 1**
No cenário ? entre um ? marcado no mapa e Shyde. Saia pelo oeste da placa.
Peixes: blowfish, flying fish, man-o'war e sea bream.
- **Ocean Spot 2**
Navegue seu barco até a bandeira azul.
Peixes: bonito, flatfish, man-o'war, octopus, sea bass, spearfish e whale.
- **Ocean Spot 3**
Pouco antes de Highway há um estreito que leva ao mar. Entre no cenário ? ao lado, encontrando um terreno arenoso e saindo pelo oeste.
Peixes: angler, bonito, flatfish, flying fish, octopus e sea bass.
- **River Spot 1**
No ponto ? da rota que leva a Sarai. Saia pelo leste.
Peixes: jellyfish, raibow trout, sweetfish e trout.
- **River Spot 2**
Fale com o pescador em Kasq Wds e saia pela passagem ao lado da cabana do oráculo.
Peixes: browntail, jellyfish, raibow trout, salmon e trout.
- **River Spot 3**
Fale com o pescador em Chiqua.
Peixes: browntail, bullcat, raibow trout, salmon, sturgeon, sweetfish e trout.
- **Saldine Spot**
Após Pabpab, na ilha onde seu grupo ficou preso.
Peixes: black porgy, blowfish, moorfish e sea bream.

"Droga, levei uma picada de abelha no bumbum e agora está doendo pra dedéu"

Fear Effect 2: Retro Helix

"Tire o olho daqui, seu mané"

Truques
Galeria de arte (CD 1)
Na tela do menu principal, no CD 1, digite ←, →, ↑, ↑, ↓, ●.
Galeria de arte (CD 2)
Na tela do menu principal, no CD 2, digite ↑, ↑, R1, R1, R1, ■.
Galeria de arte (CD 3)
Na tela do menu principal, no CD 2, digite L1, R2, L1, R2, L1, ■.
Menu de truques
Termine o jogo em qualquer dificuldade, assista às animações e grave a partida. Agora, iniciando a partir do jogo gravado e, durante a partida, controlando Hana, logo no início, acione o painel de controle no corredor e digite:
Infinita carga de munição: 61166.
Personagem cabeçudo: 10397.
Todas as armas: 11692.

Twisted Metal 4

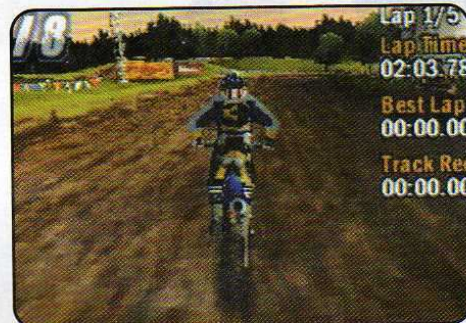
Músicas secretas
Usando um CD player comum, coloque o CD *Twisted Metal 4*.
Movimentos especiais
Freeze: ←, →, ↑, ↑.
Hyperspace: ↑, ↑, ↓, ↓.
Invisibility: ↓, ↓, ↑, ↑.
Jump: ↑, ↑, ←.
Massive attack: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑.
Rear attack: →, ←, ↓, ↓.
Rear freeze: ←, →, ↓, ↓.
Rear massive attack: ↑, ↓, ↑, ↓, ↓.
Shield: ↑, ↑, →.
Todas as fases
Amazonia 3000 BC: ●, L1, Start, L1, Start.
Minion's Maze: Start, R1, ←, R1, R1.
Neon City: ←, ▲, →, →, ←.
Road Rage: Start, Start, ↓, ●, L1.
The Bedroom: L1, →, ←, ←, L1.
The Carnival: ●, ←, ↓, R1, L1.
The Oil Rig: Start, ←, ↑, Start, ●.
Trocar trilha sonora
Durante a partida, pause e coloque um CD musical.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Aumentar a área de acerto: R1, L1, ↓, Start, ↓.
Extra fast weapons: R1, L1, ↓, Start, ↓.
Infinita special weapons: ▲, L1, ↓, ▲, ↑.
Melhorar special weapons: ↑, Start, ●, R1, ←.
Renovar energia: ▲, L1, ↓, ▲, ↓.
Sem energia (deathmatch e tournament): ↓, R1, ↓, Start, ●.
Sem energia (deathmatch): ▲, ↓, ▲, ●, ▲.
Sem energia e poderes: ●, Start, ←, L1, Start.
Todos os poderes são homing missile: R1, →, ←, R1, ↑.
Todos os poderes são napalm: →, ←, R1, →, ●.
Todos os poderes são power missile: ↓, ↓, ●, L1, ←.
Todos os poderes são remote bomb: ↑, →, ↓, L1, ▲.
Veículo Crusher: ↓, R1, →, R1, L1.
Veículo inimigo aliado: ↓, ↓, →, →, ↑.
Veículo invencível: ↑, ←, L1, ←, →.
Veículo Minion: ▲, L1, L1, ←, ↑.
Veículo Moon Buggy: Start, ▲, →, L1, Start.
Veículo RC Car: ↑, ↓, ←, Start, →.
Veículo Super Auger: ←, ●, ▲, →, ↓.
Veículo Super Axel: ↑, →, ↓, ↑, L1.
Veículo Super Slamm: →, L1, Start, ●, Start.
Veículo Super Thumper: ●, ▲, Start, ●, ←.
Veículo Sweet Tooth: Start, R1, →, →, ←.
Veículos inimigos anti-humanos: →, ▲, →, ▲, L1.
Veículos inimigos irreparáveis: L1, ←, →, ●, →.
Veículos sem tração: ↓, ▲, ↓, L1, R1.

Vigilante 8: 2nd Offense

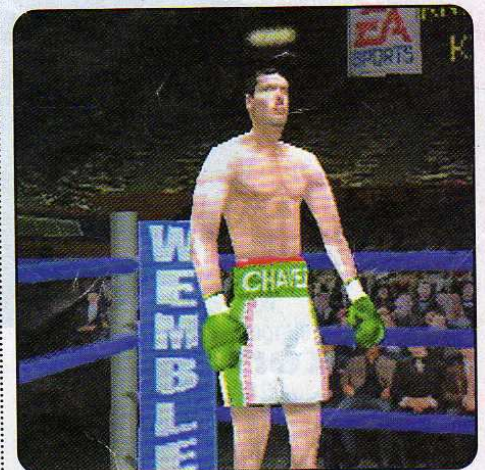
Ataques especiais
Durante a partida, usando a arma correspondente, use o comando:
Arma brimstone burner
Ataque 1: →, ←, ↑, R2.
Ataque 2: →, ←, ↓, R2.
Ataque 3: →, ←, →, R2.
Arma brusier cannon
Ataque 1: ↓, ↑, ↓, R2.
Ataque 2: ↓, ↑, ↑, R2.
Ataque 3: ↓, ↑, →, R2.
Arma bull's eye rocket
Ataque 1: ↑, ↓, ↓, R2.
Ataque 2: ↑, ↓, ↑, R2.
Ataque 3: ↑, ↓, →, R2.
Arma interceptor missile
Ataque 1: ↑, ↑, ↓, R2.
Ataque 2: ↑, ↑, ↑, R2.
Ataque 3: ↑, ↑, →, R2.
Arma roadkill mine
Ataque 1: ←, →, ↓, R2.
Ataque 2: ←, →, ↑, R2.
Ataque 3: →, ←, →, R2.
Arma sky hammer mortar
Ataque 1: ↓, ↓, ↓, R2.
Ataque 2: ↓, ↓, ↑, R2.
Ataque 3: ↓, ↓, →, R2.
Tela de senhas
Na tela de opções, selecione game status, aperte Start + L1 + R1.
Trocar trilha sonora
Durante a partida, pause e coloque um CD musical.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Ação desacelerada: go_slow_mo.
Gravidade desligada: no_gravity.
Melhorar missiles: blast_fire.
Ação acelerada: more_speed.
Melhorar suspensions: jack_it_up.
Mostrar os finais: long_movie.
Seleção rápida: quick_play.
Tiro mais rápido: rapid_fire.
Todos os atributos: lla_dortoh.
Todos os veículos: lla_kcolnu.
Veículo invencível: elbicnivni.
Veículos c/ pneus grandes: go_monster.
Veículos iguais (multiplayer): mixed_cars.
Veículos inimigos agressivos: under_fire.
Veículos inimigos ausentes (arcade): home_alone.
Veículos mais leves: hi_ceiling.
Veículos mais pesados: go_ramming.

"O motor do meu carango é tão grande que sai pelo capô"

Supercross 2001

Truques
Na tela de senhas, digite:
Campeonato etnies freestyle games series: shoesandtricks.
Campeonato fmf championship series: neednewexhaust.
Campeonato parts unlimited championship series: nutsandbolts.
Campeonato scott championship series: throwmegoggles.
Campeonato wrenchead championship series: suppliesonline.
Fase Launching Pad: ossfmoglfm.
Fase Riverbed: otrattwtghwg.
Fase Washougal, WA: wmxplibwwa.
Opção all joke riders!: jokeriders.
Opção no riders!: noriders.
Opção exploding text!: explode.
Opção no bikes!: nobikes.
Opção short track fences! danger!: lofences.
Opção unlimited power clutch!: unlimitedpc.
Opção your own weakness!: i am weak.
Personagem Agent Albert: peanutbutter.
Personagem Astro Nut: onesmallstep.
Personagem Billy Ray Mudmullet: possumpancakes.
Personagem Bob Page: fortyfour.
Personagem Bones: marrowman.
Personagem Brave Scotsman: plaidrocks.
Personagem Dave Davis: mack daddy.
Personagem David Bailey: ironman.
Personagem Doctor Invisso: lookmanobody.
Personagem Ea Gal: letsgoeagal.
Personagem Ea Guy: easportsride.
Personagem Ecko Rider: wwweckocom.
Personagem El Luchador: maskedman.
Personagem Freedom Fighter: american.
Personagem Happy Smiley: haveaniceday.
Personagem Harry Bigfoot: mmmsquirrel.
Personagem Hot Tub Harvey: harveysaysrelax.
Personagem Johnny O'marra: 4xusmxdnchamp.
Personagem Moto Samurai: honorfirst.
Personagem Mr-34 Robot: metaldude.
Personagem Roger Decoster: 9xbelgianchamp.
Personagem Sarcophagus Jones: pyramidscheme.
Personagem Smitty Sugarlegs: endzonedance.
Personagem Some Guy: whosthat.
Personagem Spece Overlord: bungavee.
Personagem Spitt Polish: threepiecesuit.
Personagem Supercross Avenger: tripleleaper.
Personagem The King: sideburns.
Personagem The Zombie: lovesbrains.
Personagem Tiedye Guy: mellowout.
Personagem Tricky The Clown: polkadot.

"Preciso chegar logo, pois não agüento mais de vontade de ir ao banheiro"

Knockout Kings 2001

Truques (career)
No modo career, na tela de nomes, digite:
Máximo atributo: 100%.
Personagem Ashy Knucks: knucks.
Personagem Baby: baby.
Personagem Barry Sanders: sanders.
Personagem Bulldog: bulldog.
Personagem Clown: clown.
Personagem Cyclops: eye.
Personagem Jason Giambi: giambi.
Personagem Junior Seau: seau.
Personagem Owen Nolan: nolan.
Personagem Steve Francis: francis.

"Qual é a sua, zé-mané? Não gostou da minha linda franjinha de Super-Homem?"

Draconus: Cult of the Wyrm

Modo cheat
Na tela com a mensagem "Press Start", aperte X, Y, Y, X, X, Y, Y, Start.

Truques
Após ligar o modo cheat, durante a partida, pause, segure L + R e aperte:
Personagem invencível: →.
Pular fase: ↓.
Renovar energia: ←.

Tela de pause limpa
Durante a partida, pause e aperte X + Y.

"Toma isso, preguiçoso. Quem sabe você acorda e vai trabalhar de verdade..."

Kao - The Kangaroo

Truques
Durante a partida, na tela de mapa, segure L + R e digite:
Mais glove: ↑, →, ←, ↓, A.
Mais tempo: ↑, →, ↓, ←, A.
Pular fase: ↑, ↑, ←, ↓, X.
Seleção de fases: ↑, ↓, →, ←, ↑, X.

AeroWings 2: Airstrike (Aero Dancing F)

Fases 20 e 21 (free flight)
Nos modos fighter pilot missions e tactical challenges, complete todas as fases.

Todas as fases e veículos
Na tela de seleção de modos, segure L e aperte X + Y.

Veículos secretos
Durante a partida, complete os objetivos:
F-1: modo tactical challenges, fase 7.
F-104J: modo tactical challenges, fase 5.
F-15DJ: modo fighter pilot missions, fase 26.
F-15J: modo fighter pilot missions, fase 30.
F-4J: modo tactical challenges, fase 6.
Gray F-4EJ: modo tactical challenges, fase 8.
Silver F-4EJ: modo fighter pilot missions, fase 20.
T-2: modo fighter pilot missions, fase 13.
T-4: modo fighter pilot missions, fase 5.

O dono desta garagem cheia de aviões nunca deve se atrasar para as reuniões

NBA Hoopz

Truques
Na tela de versus, aperte os comandos (turbo, shoot e pass respectivamente):
Bola ABA: 1, 1, 1, →.
Desligar faltas (*): 2, 2, 2, →.
Desligar goaltending: 4, 4, 4, ←.
Desligar hotspot (*): 3, 0, 1, ↑.
Fase beach court: 0, 2, 3, ←.
Fase street court: 3, 2, 0, ←.
Infinito turbo: 3, 1, 2, ↑.
Ligar granny shot: 1, 2, 1, ←.
Ligar hotspot: 1, 1, 0, ↓.
Mostrar shot %: 0, 1, 1, ↓.
Personagens c/ cabeça grande: 3, 0, 0, →.
Personagens c/ cabeça pequena: 3, 3, 0, ←.
Personagens pequenos: 5, 4, 3, ←.
Roupa oficial: 0, 1, 4, →.
Roupa reserva: 0, 2, 4, →.
Obs.: (*) faça o truque com ambos os jogadores.

"Vocês precisam tomar um banho, alguém está cheirando muito mal por aqui"

"Vou chamar minha esposa para fritar uns ovos. Tá estranhando?"

Chicken Run

Opção bonus ending
Durante a partida, pegue todas as figuras secretas (secret pictures) e medalhas de ouro nos minijogos.

Sno-Cross Championship Racing

Truques
Na tela do menu principal, segure R, aperte os comandos e solte R:
Modo demo: ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓.
Todas as fases e personagens: ↑, Y, ↑, Y, ↑, Y.
Veículo ATV (*): ↑, →, ↓, ↑, →, ↓.
Veículo Kart (*): →, →, ←, ←, →, →.
Obs.: (*) selecione qualquer veículo.

"Parceiro, vamos parar naquela loja de sorvete para esfriarmos um pouco"

South Park Rally

Localização dos extra credits
Durante a partida, procure nos seguintes locais:
Fase 4th of July: atrás do edifício South Park Public Acess.
Fase Christmas Day: atrás do carro azul, próximo ao checkpoint 3.
Fase Cow Days: no centro do mapa, dentro do celeiro.
Fase Easter Egg Hunt: logo no início, suba na montanha pela direita.
Fase Halloween: em frente à igreja do cemitério.
Fase Memorial Day: próximo às rachaduras no chão, ao lado do foguete.
Fase New Year's Eve: próximo ao antigo checkpoint 1 da fase Memorial Day.
Fase Rally Days #1: após o checkpoint 3, atrás da casa rosa.
Fase Rally Days #2: vire à esquerda na primeira ponte e siga ao túnel do trem.
Fase Read-A-Book Day: próximo à ponte, ao lado da guarita.
Fase Spring Cleaning: após o checkpoint 2, próximo à fonte d'água suja.
Fase Thanksgiving: na rampa próxima do celeiro, por dentro do pneu.
Fase Valentines Day: após a boate, siga pela margem do lago.

Truques
No modo championship, complete os objetivos:
Campeonato 4th of July: vença a fase Memorial Day.
Campeonato Christmas Day: vença a fase Thanksgiving.
Campeonato Cow Days: vença a fase Rally Days #2.
Campeonato Easter: vença a fase Read-A-Book Day.
Campeonato Halloween: vença a fase 4th of July.
Campeonato Memorial Day: vença a fase Pink Lemonade.
Campeonato New Year's Eve: vença a fase Christmas.
Campeonato Pink Lemonade: vença a fase Easter Egg Hunt.

"Agora sei quem tomou o café envenenado"

Campeonato Read-A-Book Day: vença a fase Spring Cleaning.
Campeonato Spring Cleaning: vença a fase Valentine's Day.
Campeonato Thanksgiving: vença a fase Halloween.
Campeonato Valentine's Day: vença a fase Cow Days.
Opção cheat sheet: vença a fase Rally Days #1, sem pegar itens.
Opção random checkpoints: vença o modo championship.
Opção speech test: vença o modo championship.
Fase Big Day Al's: vença a fase Cow Days.
Fase Farm: vença a fase Rally Days #2.
Fase Forest: vença a fase Spring Cleaning.
Fase Mountain: vença a fase Read-A-Book Day.
Fase Rally Days #2: vença a fase Rally Days #1.
Fase Sewer: vença a fase Valentine's Day.
Fase Volcano: vença a fase Pink Lemonade.
Personagem Bebe: perca a fase Cow Days, sem curar-se.
Personagem Big Gay Al: vença a fase Pink Lemonade.
Personagem Damian: vença a fase New Year's Eve, ninguém deve pegar a chave.
Personagem Grandpa: vença a fase Halloween.
Personagem Ike: na fase Memorial Day, pegue a vaca de ouro sobre o avião.
Personagem Jesus: vença a fase Christmas.
Personagem Mephisto: vença a fase 4th of July.
Personagem Mr. Garrison: na fase Ative Rally Days #2, ative os checkpoints.
Personagem Mr. Mackey: vença a fase Spring Cleaning.
Personagem Mrs. Cartman: na fase Pink Lemonade, entregue as limonadas sem que os adversários cheguem aos checkpoints.
Personagem Ned: na fase 4th of July, pegue treze itens.
Personagem Satan: vença a fase New Year's Eve.
Personagem Scuzzlebutt: na fase Easter Egg, Hunt, pegue a vaca de ouro próxima à cachoeira.
Personagem Sheila Broflovski: na fase Easter Egg, colete a torta que está nas montanhas próximo do edifício South Park Public Acess.
Personagem Shelly: vença a fase Valentine's Day.
Personagem Starvin Marvin: na fase Thanksgiving, perca sem coletar nenhum item.
Personagem Terrance and Phillip: na fase Christmas Day, procure por quatro vacas de ouro: 1) atrás da casa na cor verde, próxima ao checkpoint 1; 2) nas montanhas, após o checkpoint 2; 3) atrás da casa nas cores laranja e verde, após o checkpoint 3; 4) entre duas casas na cor verde, próxima ao checkpoint 4.
Todos os skins: na fase Valentine's Day, pegue três vacas de ouro: duas localizadas nas torres e uma dentro do quadro de patinadores, na selva.

Sega Rally 2

Controlar replay
Durante o replay, aperte X ou Y.
Seleção de cores
Na tela de seleção de veículos, segure L e aperte A.
Truques
Na tela de título, digite:
Gráfico em alta resolução: ↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↓.
Gráfico em baixa resolução: ↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↑.
Todas as fases: ↑, ↑, ↓, A, A, R, B, B, ↓.
Todos os veículos: ↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, B, ↓.
Veículo Renault Maxi Megane
No modo arcade, na dificuldade easy, termine no mínimo em 7º lugar.
Veículo Toyota Corolla Tien
No modo arcade, na tela de seleção de veículos, deixe o cursor sobre Toyota Corolla, segure L e selecione o veículo.
Veículos secretos (10 year championship)
No modo 10 year championship, termine em 1º lugar:
Ano 1: Subaru Impreza 555.
Ano 2: Mitsubishi Lancer EVO 4.
Ano 3: Toyota Celica GT-Four ST-185.
Ano 4: Mitsubishi Lancer EVO 3.
Ano 5: Peugeot 106 Maxi.
Ano 6: Lancia Delta Integrale.
Ano 7: Fiat 131 Abarth.
Ano 8: Peugeot 205 Turbo.
Ano 9: Renault Alpine A110.
Ano 10: Lancia 037 Rally.
Obs.: todos os truques funcionam na versão americana.

Army Men 2

Menu de truques
Durante a partida, aperte [Backspace] e digite "!when all else fails..." (Sem as aspas). Agora, aperte [Backspace].
Truques
Durante a partida, após acionar a senha do menu de truques, aperte [Backspace] e digite:
Obs.: (*) chegar até o portal para vencer.
Equipamento aerosol spray: !roach spray.
Equipamento bazooca: !no rocket launcher.
Equipamento explosives: !gnomish inventions.
Equipamento flak jacket: !aluminum foil.
Equipamento flame thrower: !village people.
Equipamento glass: !ruby ray.
Equipamento grenades: !i have a rock.
Equipamento m-80: !fourth of july.
Equipamento medical kit: !rubber cement.
Equipamento mine sweeper: !pooper scooper.
Equipamento mines: !acme discs.
Equipamento sniper rifle: !beautiful nikita.
Equipamento vulcan gun: !a better tomorrow.
Fácil derrota: !i give up.
Fácil derrota: !suicide kings.
Fácil vitória (*): !veni vidi vinci.
Ligar air strike: !geronimo!.
Ligar multiple explosions: !armageddon.
Ligar paratroopers: !paper dolls.
Ligar reconnaissance flight: !watchtower in the sky.
Ligar surprise attack: !surprise party.
Mensagem secreta: !ucla.
Mostrar mapa completo: !warp 6.
Mostrar mapa: !spidey senses tingling.
Mudar trilha sonora (techno): !techno.
Personagem flamejante desligado: !cliche ending.
Personagem flamejante: !phoenix!.
Personagem invencível: !santini.
Personagem ninja: !ninja arts.
Personagem supercapacitado (unidade selecionada): !patton's speach.
Personagem teletransportado: !jumpjets.
Personagens inimigos zumbis: !night of the walking dead.
Personagens renovados: !doctor doctor.
Roupa blue uniform: !smorfs.
Roupa gray uniform: !metal sheeting.
Roupa tan uniform: !shrink wrap.

Este aqui é o melhor matador de baratas do mundo; alguém aí tem outra opinião?

Outcast

Truques
Usando um editor de texto, abra o arquivo outcast.ini e, após a linha primária, adicione a linha secundária:
Arma com mais dano [SimpleGun]:
Damage=399.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=12
Burst_Size_Level_1=20
Arma com mais velocidade [SimpleGun]:
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=300.000000
Speed_of_bullet_min=400.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
Máxima carga de capital e energia [Bonuses]:
MoneyChest=999.000000
Money=999.000000
Life=999.000000
Máxima carga de munição [SimpleGun]:
AmmoBox=999.000000
Personagem invencível [Human]:
HeroDamageScale=0.000000000

"Este magricela precisa de umas férias agora. Olha só a cara de cansado do mané"

"Calado, canalha. Hoje não estou a fim de escutar papo furado"

Tom Clancy's Rainbow Six

Infinita munição
Durante a partida, restando poucas balas, aperte [Del].
Truques
No modo one player, durante a partida, aperte [~] e digite:
Desligar inteligência artificial: nobrainer.
Desligar vitória: explore.
Modo debug: debugkeys.
Personagem com cabeça grande: meganoggin.
Personagem com mãos e pés grandes: clodhopper.
Personagem invencível: avatargod.
Personagem silencioso: silentbutdeadly.
Personagens com cabeça grande: bignoggin.
Personagens invencíveis: teamgod.
Renovar munição: 5fingerdiscount.

Test Drive Le Mans 24 Hours

Truque
Na tela de seleção de nomes, digite:
Diminuir dificuldade: MAKEITPEASY.
Personagem Deborah (run): DEBORALM.
Personagem Deborah (training): DEBORACING.
Todas as pistas (arcade): ALLTRACKSPLEASE.
Todos os carros (arcade): ALLTHECARSNOW.
Todos os carros (championship): ENDOFFERS.
Todos os carros (Le Mans): LEMANSOFFERS.
Todos os carros (run): 1999CHEATCARS.
Veículo 99 Audi Roadster (training): 1999AUDI.
Veículo 99 BMW LMP (training): 19BMW99.
Veículo 99 Toyota (training): TOYOTA1999.

Sub Culture

Truques
Durante a partida, digite:
Ação acelerada: billy.
Fase 1: rinse.
Fase 2: dryer.
Fase 3: cotton.
Fase 4: delicates.
Fase 5: tumble.
Fase 6: colours.
Fase 7: halfload.
Máxima carga de escudo: refill.
Máxima carga de radiação: mutant.
Personagem invencível: bedlk.
Personagem suicida: kamikaze.
Pular fase: didit.
Seleção de fases: havesome.
Seleção de teletransporte
Durante a partida, digite scotty #:
Obs.: substitua # pela senha correspondente.

Abyss	Outlet
Anchor	Outlet2
Aquatraz	Outlet3
Arch	Pipe
Beluga	Pipe2
Boot	Refinery
Bucket	Ribs
Can	Touka
Cave	Tryton
Cleft	Tunnel
Flats	Velcova
Knob	Volcano
Limpet	Wood

Shogun: Total War

Truques
Mapa descoberto: .daggins
Máximo capital: .muchkoku
Mínimo recurso: .conan
Obs.: as senhas devem ser digitadas usando pontuação.

Deste tamanho e ainda brincando com jogos de tabuleiro. Estranho, não é?

Se alguém pretende chegar bem rápido a algum lugar, aí está o melhor táxi

Star Wars: Episode 1 – Racer

Mais dinheiro
Na tela buy parts, aperte [Shift] + [F4] + [4].

Nightmare Creatures

Truques
Na tela do menu principal, digite everywhere e aperte [Enter]. Agora, na tela do menu principal, digite:
Desligar combos: david.
Ligar neblina: blur.
Máxima carga de itens: boulon.
Menu play music: moby.
Personagem criatura: bronko.
Personagens inimigos pequenos: chico.
Seleção de fases: everywhere.
Todos os truques: alainguyet.

Pandemonium

Truques
Na tela de senhas, digite:
Começar com a arma Fire: AOIMFPIJ.
Começar com a arma Ice: AOEMDPIJ.
Começar com a arma Shrink: AOMMHPIJ.
Invencibilidade: ILLBBACK.
Jogo mais rápido: CANTSTOP.
Fase de bônus (*): PBWIZARD.
Fase Skull Fortress: OMAAEBIA.
Fase Hollow Staraway: NAABEBAI.
Fase Dungeon Tower: ENAIAKBI.
Fase Lost Caves: PEIAIBBA.
Fase Fungus Grotto: KFCACICE.
Fase Acid Pools: AFICBAIM.
Fase Shoom Lord: NGIAIBJJ.
Fase Burning Desert: EHIIAKAC.
Fase Branky Wastes: NIIAIBKB.
Fase Spider Forest: AHICBAJE.
Fase Canopy Village: LOCACMGI.
Fase Honcho's Logmill: KACACIIM.
Fase Goon Honcho: OAIAIDLB.
Fase Honcho's Airship: ELIIAODC.
Fase Dragoon Skyfort: OEIAIELJ.
Fase Cloud Citadel: OGIAJEEB.
Fase Efreet Palace: AHMCBCMD.
Fase Frozen Cavern: AJECBDEF.
Fase Storm Temple: GHDAPOGE.
Fase Wishing Engine: MCBLOHFB.

Recoil

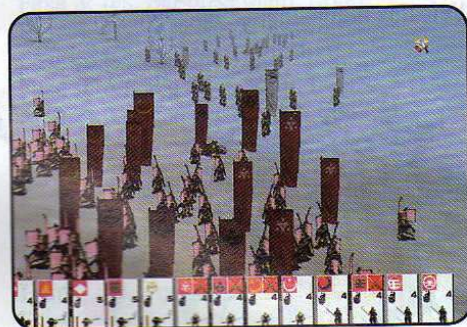
Truques
Durante a partida, aperte [Ctrl] + [X] e entre com os códigos abaixo:
Obs.: as senhas devem ser digitadas usando letras maiúsculas e minúsculas.
Máxima carga de energia: HEALTH.
Máxima carga de munição: AMMO.
Personagem invencível: CAVALRY.
Todas as armas: Hemmit.
Todos os escudos: Medic.

MAX 2

Destruir unidades
Durante a partida, digite qualquer senha de truques.
Obs.: as senhas funcionam no modo multiplayer.
Todas as missões
Usando um editor de texto, abra arquivo max2.ini e adicione as linhas:
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
Truques
Obs.: as senhas funcionam no modo single player.
Durante a partida, digite:
Máxima carga de raw material: [maxstorage].
Mostrar todos os depósitos: [maxsurvey].
Mostrar todos os personagens: [maxspy].
Unidade superpoderosa: [maxsuper].

Meu Deus, não imaginei que conquistar o mundo seria tão complicado

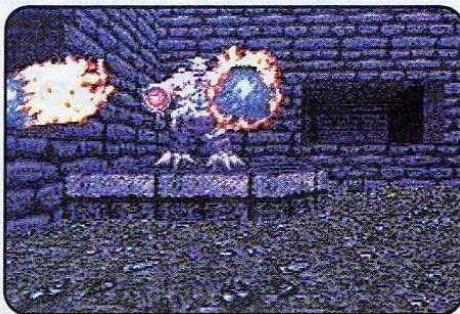
Destruction Derby 2

Truques
Obs.: as senhas devem ser digitadas usando letras maiúsculas e minúsculas.
No modo championship, na tela de seleção de nomes, digite:
Mostrar créditos com animação: CREDITZ!.
Mostrar créditos com filme: ToNyPaRk.
Todas as fases: MACSrPOO.

Conker's Bad Fur Day

Personagens secretos (multiplayer)
Na tela de senhas, digite:
Personagem Conker: wellytop.
Personagem Neo Conker: eastereggsrus.
Personagem Gregg – The Grim Reaper: billymillroundabout.
Personagem Weasel Henchmen: chinditvictory.
Personagem Cavemen: eatbox.
Personagens Sergeant e Tediz Leader: rustysheriffsbadge.
Personagens Zombies e Villagers: beefcurtains.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Animação secreta (morte): spunkjockey.
Dificuldade easy: easy.
Dificuldade very easy: veryeasy.
Fase Barn Boys: princealbert.
Fase Bats Tower: clampirate.
Fase It's War: beelzebubsbum.
Fase Sloprano: anchovybay.
Fase Spooky Chapter: spanielsears.
Fase The Heist: chocolatestarfish.
Fase Uga Buga: monkeyschin.
Ganhar 50 vidas: draculasteabags.
Ligar debug mode: xfyhijerpwal ielwzs.
Todas as fases: weldersbench.
Todos os objetos como alvos: bovrilbullethole.

O esquilo está nervoso porque a fita era pirata e destruiu o videogame dele

Doom 64

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
• Dificuldade watch me die!.
Fase 2: csnr 9bjz 680? lvk?.
Fase 3: c9lr 9bjv 682? bvk?.
Fase 4: dsjr 9bjq 6849 3vk?.
Fase 5: d9gr 9bjl 6869 vvk?.
Fase 6: fsdr 9bjg 6889 lvk?.
Fase 7: f9br 9bjb 68?9 bvk?.
Fase 8: gs9r 9bc7 69c8 4bk?.
Fase 9: g97r 9bc3 69f8 wbk?.
Fase 10: hs5r 9bcz 69h8 mbk?.
Fase 11: h93r 9bcv 69k8 cbk?.
Fase 12: js1r 9bcq 69m7 4bk?.
Fase 13: j9zr 9bcl 69p7 wbk?.
Fase 14: ksxr 9bcg 69r7 mbk?.
Fase 15: k9vr 9bcb 69t7 cbk?.
Fase 16: ltsr 9bb7 69w6 4vk?.
Fase 17: l?qr 9bb3 69y6 wvk?.
Fase 18: mtnr 9bbz 6906 mvk?.
Fase 19: ntjr 9bbq 6945 4vk?.
Fase 20: n?gr 9bbl 6965 wvk?.
Fase 21: ptdr 9bbg 6985 mvk?.
Fase 22: p?br 9bbb 69?5 cvk?.
Fase 23: qt9r 9bf7 6?c4 4bk?.
Fase 24: q?7r 9bf3 6?f4 wbk?.
Fase 25: rt5r 9bfz 6?h4 mbk?.
Fase 26: r?3r 9bfv 6?k4 cbk?.
Fase 27: st1r 9bfq 6?m3 4bk?.
Fase 28: s?zr 9bfl 6?p3 wbk?.
Fase 29: ttxr 9bfg 6?r3 mbk?.
Fase 30: t?vr 9bfb 6?t3 cbk?.
Fase 31: vqsr 9bd7 6?w2 3vk?.

"Sou tão poderoso que acabo com este peido de fogo mexendo apenas um dedo"

Supercross 2000

Menu de truques
Na tela de seleção de eventos, aperte C↑.
Manobras
Durante a partida, nos saltos, use os comandos:
Banzai: ←, →.
Bar Hop: ↑, ←, →.
Can Can: ↓, →.
Cliff Hanger: →, ↓, ←.
Cordova: ←, ↑, →.
Heel Clicker: ↓, ←.
Nac Nac: ←.
No Footer: ←.
No Hander: ↑.
Nothing: →, ↑, ←.
Pancake Whip: →
Rear Fender Grab: ↑, ↓.
Saran Wrap: ↑, →, ↓.
Side Heel Click: →, ←.
Super Fender Grab: ↑, ←, ↓.
Superman: ←, ↓, →.
Vertical Fender Grab: ↓, ↑.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Gravidade da Lua: m00n.
Gravidade de Júpiter: jvp1t3r.
Gravidade de Marte: m4rs.
Gravidade de Mercúrio: m3rcvry.
Gravidade de Netuno: n3ptvn3.
Gravidade de Plutão: plvt0.
Gravidade de Saturno: s4tvrn.
Gravidade de Urano: vr4nvs.
Gravidade de Vênus: v3nvs.
Opção no more getting reset: sk1pp1ng0k.
Opção no more off tracks: n00fftr4ck.
Personagens adversários agressivos: bl0ckm3.
Personagens fantasmas: n0r1d3rs.
Personagens grandes: g14nts.
Personagens sem cabeça: h34dl3ss.
Todas as visões: m0r3c4ms.
Veículos grandes: b1gb1k3s.
Veículos imundos: b1gspr4y.
Veículos inquebráveis: n0cr4sh.

Super Smash Bros.

Controlar câmera (caracter data)
Na tela caracter data, selecionado um personagem, segure Z e mova o direcional.
Fase secreta
No modo 1 player game, termine usando os personagens normais. Agora, no modo vs., jogue em todas as fases.
Personagem Captain Falcon
No modo 1 player game, em qualquer dificuldade, continuando até um continue, usando qualquer personagem, termine e vença Captain Falcon.
Personagem Jigglypuff (Purin)
No modo 1 player game, em qualquer dificuldade, usando qualquer personagem, termine e vença Jigglypuff (Purin).
Personagem Luigi
No modo bonus practice 1, termine com todos os personagens normais e, quando Luigi aparecer, vença-o.
Personagem Ness
No modo 1 player game, na dificuldade normal (três vidas), sem continuar, usando qualquer personagem, termine e vença Ness.
Roupas secretas
Na tela de seleção de personagens, aperte C↑, C→, C↓, C←.

"Orelhudo? Eu é que não sou"

WWF Wrestlemania 2000

Enfrente três adversários
No modo championship, vença a fase 17.

Todas as fases (championship)
Na tela de senhas, digite:

• Billy Gunn
Fase 1 (vs. X-Pac): PJF!.
Fase 2 (vs. Road Dogg): PJHT.
Fase 3 (vs. Val Venis): PJKB.
Fase 4 (vs. Jeff Jarret): PJM6.
Fase 5 (vs. Shawn Michaels): PJN9.
Fase 6 (vs. Big Boss Man): PJRW.
Fase 7 (vs. Ken Shamrock): PJSS.
Fase 8 (vs. The Big Show): PJWZ.
Fase 9 (vs. Shawn Michaels): PJXC.
Fase 10 (vs. Triple H): PJZX.
Fase 11 (vs. Ken Shamrock/X-Pac): PJ18.
Fase 12 (vs. Steve Austin): PJ3P.
Fase 13 (vs. Undertaker): PJ59.
Fase 14 (vs. Kane): PJ7N.
Fase 15 (vs. The Rock): PJ!C.
Fase 16 (vs. Mankind): PKBY.
Fase 17 (vs. Kane): PKDY.

• Ken Shamrock
Fase 1: (vs. Jeff Jarret): HBFR.
Fase 2: (vs. Val Venis): HBG8.
Fase 3: (vs. Road Dogg): HBJS.
Fase 4: (vs. X-Pac): HBMM.
Fase 5: (vs. Billy Gunn): HBNQ.
Fase 6: (vs. Big Boss Man): HBQ!.
Fase 7: (vs. Shawn Michaels): HBT7.
Fase 8: (vs. Triple H): HBWD.
Fase 9: (vs. Billy Gunn): HBYT.
Fase 10: (vs. Kane): HBZB.
Fase 11: (vs. Jeff Jarret/Shawn Michaels): HB1P.
Fase 12: (vs. The Big Show): HB44.
Fase 13: (vs. Mankind): HB5Q.
Fase 14: (vs. Undertaker): HB83.
Fase 15: (vs. The Rock): HB9T.
Fase 16: (vs. Steve Austin): HCBC.
Fase 17: (vs. Uncertaker): HCDC.

• Steve Austin
Fase 1: (vs. Road Dogg): CGFB.
Fase 2: (vs. Jeff Jarret): CGGV.
Fase 3: (vs. Big Boss Man): CGJC.
Fase 4: (vs. Billy Gunn): CGL7.
Fase 5: (vs. Val Venis): CGP!.
Fase 6: (vs. Big Boss Man): CGQX.
Fase 7: (vs. Ken Shamrock): CGTT.
Fase 8: (vs. X-Pac): CGV0.
Fase 9: (vs. Val Venis): CGYD.
Fase 10: (vs. Kane): CG0Y.
Fase 11: (vs. Ken Shamrock/ Road Dogg): CG29.
Fase 12: (vs. The Rock): CG40.
Fase 13: (vs. The Big Show): CG6!.
Fase 14: (vs. Mankind): CG8P.
Fase 15: (vs. Triple H): CG9D.
Fase 16: (vs. Undertaker): CHCZ.
Fase 17: (vs. Mankind): CHFZ.

• The Rock
Fase 1: (vs. Big Boss Man): FQFD.
Fase 2: (vs. Shawn Michaels): FQGX.
Fase 3: (vs. Billy Gunn): FQJF.
Fase 4: (vs. X-Pac): FQL9.
Fase 5: (vs. Jeff Jarret): FQWC.
Fase 6: (vs. Val Venis): FQQZ.
Fase 7: (vs. Ken Shamrock): FQTW.
Fase 8: (vs. Road Dogg): FQVZ.
Fase 9: (vs. Jeff Jarret): FQYG.
Fase 10: (vs. The Big Show): FQ00.
Fase 11: (vs. Big Boss Man/ Ken Shamrock): FQ1B.
Fase 12: (vs. Undertaker): FQ45.
Fase 13: (vs. Steve Austin): FQ5C.
Fase 14: (vs. Kane): FQ8R.
Fase 15: (vs. Mankind): FQ9G.
Fase 16: (vs. Triple H): FRC1.
Fase 17: (vs. Kane): FRF1.

• Undertaker
Fase 1: (vs. Road Dogg): 2GDL.
Fase 2: (vs. Jeff Jarret): 2GH3.
Fase 3: (vs. Big Boss Man): 2GKM.
Fase 4: (vs. Billy Gunn): 2GLG.
Fase 5: (vs. Val Venis): 2GPK.
Fase 6: (vs. Shawn Michaels): 2GR5.
Fase 7: (vs. Ken Shamrock): 2GS2.
Fase 8: (vs. X-Pac): 2GW8.
Fase 9: (vs. Val Venis): 2GXN.
Fase 10: (vs. Kane): 2GZ6.
Fase 11: (vs. Ken Shamrock/ Road Dogg): 2G2J.
Fase 12: (vs. The Rock): 2G3Z.
Fase 13: (vs. The Big Show): 2G6K.
Fase 14: (vs. Steve Austin): 2G7Y.
Fase 15: (vs. Mankind): 2G!N.
Fase 16: (vs. Triple H): 2HB7.
Fase 17: (vs. Steve Austin): 2HD7.

Army Men 2

Truques
Na tela de senhas, digite:

Divisão Fild, Yard 1
Fase 1-1 (Gauntlet Yard 1): M, T, M, J.
Fase 1-2 (Escalation): J, J, M, A.
Fase 1-3 (Moving In): T, G, T, M.
Fase 1-4 (Foiled!): R, M, J, A.

Divisão Fild, Yard 2
Fase 2-1 (Enemy Lines): M, R, A, J.
Fase 2-2 (Rock and Roll): M, G, R, H.
Fase 2-3 (Tightrope): A, G, R, T.
Fase 2-4 (The Other Side): G, M, H, M.
Fase 2-5 (Coverty Entry): T, M, R, T.

Divisão Fild, Garage 1
Fase 3-1 (Sneak Attack): J, H, T, M.
Fase 3-2 (Wrecking Yard): R, M, G, M.
Fase 3-3 (Clear the Road): J, H, G, H.
Fase 3-4 (Guardian): A, A, G, M.
Fase 3-5 (Tan Hunt): A, R, A, H.

Divisão Fild, Garage 2
Fase 4-1 (High Wire): R, H, H, T.
Fase 4-2 (Double Back): H, H, R, G.
Fase 4-3 (Ambush): R, T, A, M.
Fase 4-4 (Interception): R, R, G, J.
Fase 4-5 (Airlift): R, J, H, G.

Divisão Assault, Kitchen 1
Fase 5-1 (Touchdown): H, G, R, J.
Fase 5-2 (Hot Foot): M, G, H, J.
Fase 5-3 (Progress): R, T, H, R.

Divisão Assault, Kitchen 2
Fase 6-1 (Detour): A, J, T, M.
Fase 6-2 (Perimeter): H, R, J, M.
Fase 6-3 (Descent): T, G, A, G.

Divisão Assault, Toy Room
Fase 7-1 (Invasion): A, T, R, M.
Fase 7-2 (Showdown): T, T, J, T.
Fase 7-3 (Loading Zone): J, T, J, M.

LEGENDAS
A: avião.
G: granada.
H: helicóptero.
J: jipe.
M: morteiro.
R: rifle.
T: tanque.

Disney's 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue

Truques
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Basement): D, O, O, D.
Fase 2 (Inside Machinery): D, Ch, O, Tn.
Fase 3 (Cafeteria): D, O, Tg, B.
Fase 4 (Baddun Brothers): O, D, Cc, O.
Fase 5 (Shipping Room): O, D, Tn, Tg.
Fase 6 (Garage): O, O, P, Cc.
Fase 7 (Roof): O, O, P, B.
Fase 8 (Machine Room): O, B, Ch, O.
Fase 9 (Generator Room): O, B, Ch, D.
Fase 10 (Research Room): O, B, O, Tn.
Fase 11 (Factory Floor 2): O, Tn, D, B.
Fase 12 (Freezer): O, Tn, B, Ch.
Fase 13 (Parent Rescue): O, B, P, Tg.
Fase 14 (Sewers): O, B, B, Tn.
Fase 15 (Office): O, P, B, B.
Fase 16 (Cruella): B, O, Ch, O.
Fase de bônus 1: Tn, D, D, D.
Fase de bônus 2: Tn, D, D, Tn.

LEGENDAS
B: brinquedo.
Cc: cachorro.
Ch: chave.
D: dominó.
O: osso.
P: pata.
Tg: tigela.
Tn: tanque.

Cameltry

Truques
Na tela de senhas, digite:
Opção sound test: ZTT.
Opção ball select: TYPE.

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble

Truques
Na tela select game, aperte L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Agora, na tela de senhas, digite:
Apagar recordes: ERASE.
Ganhar vidas (50): LIVES.
Ganhar moedas (50/*): WATER.
Alterar músicas (fases de bônus): MERRY.
Aumentar dificuldade: HARDR.
Ligar auto-gravação: ASAVE.
Trocar a cor dos personagens: COLOR.
Obs.: durante a partida, na tela de mapa, logo no início, siga à cachoeira à esquerda.

"Ei, vamos parar por aqui e comer um pouco dessas deliciosas bananas"

The Addams Family

Truques
Na tela de senhas, digite:
Ganhar vidas (100) e todos os familiares: 2L11C.
Ganhar vidas (100): 11111.
Ganhar vidas (72) e corações (5): BLKX8.
Ganhar corações (3): 99966.
Fase final: BLS&P.
Arma taco de golfe: B211T.

Yuu Yuu Hakusho 2

Personagens secretos
Na tela do título, aperte ↓, ↑, L, L, R, R, Y, X, A, Y.

Mega Man 7

Melhores armas
Durante a partida, contra os chefes, use:
Burst Man: arma Freeze .C.
Cloud Man: arma D. Wrap/Mega Buster.
Freeze Man: arma Junkie Shield.
Junkie Man: arma Thunder Bolt.
Shade Man: arma W. Coil.
Slash Man: arma Freeze .C.
Spring Man: arma Slash Claw.
Turbo Man: arma Noise .C.
Melhores táticas
Durante a partida, siga a ordem de fases:
1) Cloud Man.
2) Junk Man.
3) Freeze Man.
4) Burst Man.
5) Slash Man.
6) Spring Man.
7) Shade Man.
8) Turbo Man.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 0: 8775 2587 4416 8362.
Fase 1 (Cloud Man vencido): 8335 2717 5416 8362.
Fase 2 (Junk Man vencido): 2335 2717 3416 8322.
Fase 3 (Freeze Man vencido): 2375 2747 3457 8222.
Fase 4 (Burst Man vencido): 2335 2546 1457 2232.
Fase 4': 2335 2556 8447 2232.
Fase 5 (Slash Man vencido): 2335 2756 2547 2132.
Fase 6 (Spring Man vencido): 3235 3546 8543 8472.
Fase 7 (Shade Man vencido): 3235 3646 1543 8472.
Fase 8 (Turbo Man vencido): 3275 7646 8447 8537.
Fase final 1 (vencida): 6276 7456 8245 4515.
Fase final 2 (vencida): 6276 7646 8245 4515.
Fase final 3 (vencida): 6236 7654 2241 6515.
Fase final 4 (vencida): 1415 5585 7823 6251.

"Mega Man, coloque o capacete que agora nós vamos entrar na área das obras"

"Pode vir quente que eu estou fervendo, seu zé-mané metido a helicóptero"

Mega Man X

Habilidade hadouken
Durante a partida, pegue todas as armaduras, e-tanks e heart tanks. Agora, na fase de Armored Armadillo, com a energia completa, antes da porta que leva à sala do chefe, suba pela parede. Repita o procedimento de três a seis vezes e entre na cabina que surgirá.
Melhores armas
Durante a partida, contra os chefes, use:
Armored Armadillo: arma E. Spark.
Boomer Kumanger: arma Homing. T.
Chill Penguin: arma X. Buster ou Fire. W.
Flame Mamooth: arma Storm. T.
Launch Octopus: arma R. Shield.
Spark Mandrill: arma S. Ice.
Sting Chameleon: arma B. Cutter.
Storm Eagle: arma C. Sting.
Melhores táticas
Durante a partida, siga a ordem de fases:
1) Chill Penguin.
2) Spark Mandrill.
3) Armored Armadillo.
4) Launch Octopus.
5) Boomer Kumanger.
6) Sting Chameleon.
7) Storm Eagle.
8) Flame Mamooth.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 0: 5385 7136 6321.
Fase 1 (Chill Penguin vencido): 5714 1567 4616.
Fase 2 (Spark Mandrill vencido): 4868 7257 1886.
Fase 3 (Armored Armadillo vencido): 4385 7162 3368.
Fase 4 (Launch Octopus vencido): 6225 3816 2888.
Fase 5 (Boomer Kumanger vencido): 5864 4847 4731.
Fase 6 (Sting Chameleon vencido): 6325 4717 5388.
Fase 7 (Storm Eagle vencido): 5561 3256 4431.
Fase 8 (Flame Mamooth vencido): 1653 2348 3544.
Fase final: 3673 2137 2484.
Fase final (*): 8441 2176 4423.
Fase final (**): 7431 3842 8523. ?????
Obs.: (*) todos os e-tanks, heart tanks e inimigos vencidos. (**) todos os e-tanks, heart tanks e inimigos vencidos + habilidade hadouken.

Aero - The Acro-Bat

Menu de truques
Na tela do menu principal, aperte C, A, →, ←, C, A, →, ←.

Pular fase
Durante a partida, pause e aperte ↑, C, ↓, B, ←, A, →, B. Agora, segure A + C.

"Vou mostrar para você que até mesmo esquilos podem ser ótimos trapezistas"

Ballz!

Truques
Na tela de título, digite:
Modo hyper (dois jogadores): A, A, A, A, A, A, A, A, A.
Roupa green belt: A, A, ↓, C, B, A, ↑, ↑, ↓.
Roupa red belt: A, ↓, ↓, B, B, B, C, ↙, →.

Back to the Future Part 3

Pular fase
Durante a partida, pause, segure A e digite ↓, ↓, ←, →.

Beast Wrestler

Teste de som
Na tela de título, segure A + B + C e aperte Start.

Bio-Hazard Battle

Selecionar veículos iguais
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre a opção 2 player, segure → e aperte Start. Agora, ainda segurando →, na tela de seleção de veículos, aperte Start.

Disney's Aladdin

Pular fase
Durante a partida, pause e digite A, B, B, A, A, B, B, A.

Disney's Beauty and the Beast: Roar of the Beast

Seleção de fases
Na segunda tela de título (*), digite: ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, ↑, B, B, A.

Pular fase
Faça o truque de seleção de fases e, após passar qualquer fase, durante a partida, segure A + B + C.
Obs.: com a mensagem "press start".

Disney's Beauty and the Beast: Belle's Quest

Seleção de fases
Na segunda tela de título (*), digite: B, ↑, B, B, A, ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, ↓.
Obs.: com a mensagem "press start".

Awesome Possum: Kicks Dr. Machino's Butt!

Menu secreto
Na tela de apresentação, quando a música terminar, aperte C, B, C, ← + B, C, A.

Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team

Truques
Na tela de seleção de personagens, digite:
Ganhar cinco vidas: segure ↑ + A + B e aperte Start.
Seleção de fases: aperte ↓, ↑, ↑, ↓, C, A, B e então selecione o personagem usando Start.

Boogerman: A Pick and Flick Adventure

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Flatulent Swamps): 9, 10, 6, 7.
Fase 2 (Hickboy): 8, 2, 8, 6.
Fase 3 (The Pits): 6, 9, 8, 1.
Fase 4 (Revolta): 4, 7, 2, 8.
Fase 5 (Boogerville): 9, 8, 10, 1.
Fase 6 (Flyboy): 1, 6, 7, 9.
Fase 7 (Mucous Mountains): 2, 9, 8, 4.
Fase 8 (Nasal Caverns): 2, 6, 3, 9.
Fase 9 (Deodor Ant): 8, 9, 4, 7.
Fase 10 (Pus Palace): 6, 1, 8, 6.
Fase 11 (Booger Meister): 6, 10, 1, 7.
Obs.: (*) contando Boogerman como primeiro personagem, aperte ↓ o número de vezes indicado.

The Second Samurai

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: 1FC1GFBN.
Fase 3: BSI2VSDQ.
Fase 4: 2SETGKNO.
Fase 5: ESEMGIBO.
Fase 6: DLMACA1F.
Fase 7: TVJW2ZSE.
Fase 8: GFD1GFBN.
Fase 9: 6LSWDRTJ.
Fase 10: OOK5VVYQ.
Fase 11: P25KOVWD.
Fase 12: X1CRTJKO.
Fase 13: N16W35T4.
Fase 14: LMNPJJ4V.
Fase 15: MA4DNMIC.

Aero - The Acro-Bat 2

Seleção de fases
Na tela de sound test, escute as faixas na ordem: 8, 4, 19, 71. Agora, durante a partida, pause e segure ↓ + A + C.

"Não arremesse esta galinha fedorenta em mim, credo! Acabei de tomar banho"

DREAMCAST

4 Wheel Thunder
Infinito cash
821b8f2a00000010
Ligar indoor tracks
27e7616c00000007
Ligar outdoor tracks
f65994af00000007
Máxima pontuação
1fb414bb000003e7
Todos os veículos
2846216ee0701041
9721ae1e

Aerowings
Todas as fases e veículos
7735deac00000001

Aerowings 2: Air Strike
Fase 2
4b4a0b2500000001
Fase 3
9b581e1b00000001
Fase 4
c4dbf31400000001
Fase 5
25f777a900000001
Fase 6
673b7fad00000001
Fase 7
b5962e6100000001
Fase 8
e5070c7800000001
Fase 9
4b3a0b2500000001
Fase 10
7c05c7ee00000001
Fase 11
c46bf31400000001
Fase 12
f529826a00000001
Fase 13
533763bb00000001
Fase 14
9b881e1b00000001
Fase 15
e5b70c7800000001
Fase 16
252777a900000001
Fase 17
7c75c7ee00000001
Fase 18
7385c7ee00000001
Fase 19
cbebf31400000001
Fase 20
faa9826a00000001
Fase 21
5cb763bb00000001
Fase 22
94081e1b00000001
Fase 23
ea370c7800000001
Fase 24
2aa777a900000001
Fase 25
73f5c7ee00000001
Fase 26
aad3457d00000001
Fase 27
fa19826a00000001
Fase 28
35f130ab00000001
Fase 29
81e399ec00000001
Fase 30
cb3bf31400000001
Infinita carga de munição machine (tactical)
a0f345bd00000200
55af637b00000200
Máxima avaliação
2217747c00000064
Máxima pontuação (tactical)
5867637f0000ffff
Todas as fases e veículos
4b4b4b25e06df041
e070704100000000
Veículo f/a-18c aggressor
9ea80cba00000001
Veículo f/a-18c navy fighter
ad8357df00000001
Veículo f-1 support fighter
466a198700000001
Veículo f-104j fighter
2f67650b00000001
Veículo f-14a navy figher
ece71eda00000001
Veículo f-14a testbed
b0c63cc000000001
Veículo f-15a fighter
ec971eda00000001
Veículo f-15dj aggressor 2
b0b63cc000000001
Veículo f-15dj aggressor
3de1220a00000001
Veículo f-15dj fighter
417a198700000001
Veículo f-15j fighter
7745d54c00000001
Veículo f-16 aggressor
e3f71ed900000001
Veículo f-2a support fighter
46da198700000001
Veículo f-2b support fighter
f98990c800000001
Veículo f-4ej fighter
d7a8859100000001
Veículo f-4ej+ fighter
90180cb900000001
Veículo f-4j navy fighter
f9f990c800000001
Veículo t-2 jet trainer
80138b4e00000001
Veículo t-3 special color
78d5d54f00000001
Veículo t-4 jet trainer
7235d54c00000001
Veículo xf-3 super recipro fighter
5747711a00000001

NINTENDO 64

A Bug's Life
Movimento super jump
811e1a280020
Infinita energia
811e1a2e0004
Infinita vida
801e1a380009
Todas as fases
81099150000f
Todos os inimigos destruídos
811e1a260000
Todos os itens grain
801e1a390032
Todos os itens goldberry
811e1a2e0003
Todos os fliks
801e1a3a000f

Aero Gauge
Sempre 1º lugar
8013fc910001

AeroFighters Assault (Sonic Wings Assault)
Infinita carga chaff
8027e017000a
Infinita carga special Weapon
8027e4d20002
Infinito armor
8027cff500c8
8027cff900c8
Máxima pontuação
d027a20c0000
8027a20c00ff
Veículos secretos
8127ccecffff

Armorines: Project Swarm
*Código mestre
f10931781000
Infinita energia e munição/Todas as armas
811159360007
811159320007

Army Men: Air Combat
*Código mestre
f10507cc2400
Todos os veículos
810b252a0105

Army Men: Sarge's Heroes
*Código mestre
f10507cc2400
Carga de munição flamejante
80054c940001
Infinita munição
8115fcbe0001
Infinito crédito
811596920001
Personagem invencível
8115fcee0001
Personagem invisível
811596820001
Personagem metálico
811596a20001
Personagem Plastro
811609a20009
Personagem The Big Green One
811609a20007
Personagem Vikki
811609a20008
Todas as armas
8115969e0001

Asteroids Hyper 64
Infinita carga de munição armageddon
8107f8920001
Infinita vida
8007f90e0063
Infinito item
8107f8a2270f
Máxima pontuação
8107f8feffff

Automobili Lamborghini
Infinito tempo
800ce76f0063
Máxima pontuação
800ce7430064
Veículos secretos
800985c30001
800985c50001
800985c70001
800985cb0001
800985cd0001
800985cf0001

Banjo-Kazooie
*Código mestre
de0004000000
8124c9d81000
812876a41000
812d3dc02400
Ganhar jiggies
80385fcb0063
Ganhar notes
80385f630063
Infinita carga air
81385f8e0e10
Infinita carga egg
80385f670063
Infinita carga gold feather
80385f730063
Infinita carga red feather
80385f6f0063
Infinita energia
80385f830008
80385f870008
Infinita vida
80385f8b0009
Habilidade para levitar (botão L)
d02812510020
8137c4bc43e0

BattleTanx
Equipe Storm Ravens Gang
8012579a0001
801357730001
Infinita munição
801357600001
Infinita vida
801357720001
Ligar modo hurl
8013576b0001
Personagem invencível
801357630001
Personagem invisível
8013576a0001
Todas as armas
801357650001
Todas as fases
801357670001

PLAYSTATION

007 Racing
Bomba não explode (fase 2)
d105e9cc3021
801ef7580000
d01ef748000a
801ef74803e7
Infinita energia
8005df0a0000
Infinita munição
d00c1c7aacc2
800c1c7a2400
Infinita proteção
d00c1c12ac82
800c1c122400
Todas as armas (aperte R1)
d003c1faf7ff
8005e9cc03e8
d003c1faf7ff
8005e9d0000a
d003c1faf7ff
8005e9d40005
d003c1faf7ff
8005e9d80078
d003c1faf7ff
8005e9dc000a
d003c1faf7ff
8005e9e01000
d003c1faf7ff
8005e9f00064
d003c1faf7ff
8005e9f40001
d003c1faf7ff
8005e9f8000a
d003c1faf7ff
8005e9fc0064
d003c1faf7ff
8005ea000001
d003c1faf7ff
8005ea080001
d003c1faf7ff
8005ea0c00b4
Todas as fases
500006020000
8003da7e0101

A Bug's Life
Ganhar grain (50) e vidas (9)
800a65a03209
Infinita energia
800a65940004
Todos os fliks
300a65a2000f

Ace Combat 2
Infinita carga fuel
8003936c2400
8003936e82ac
Infinita carga missile
8002caa80000
8002caaa0000
Todos os veículos
80010c440101
80010c460101
80010c480101
80010c4a0101
80010c4c0101
80010c4e0101
80010c500101
80010c520101

Action Bass
Item high lure
800c91900200
Ligar captura automática
d006f4380001
800c91f80032
Ligar carretilha automática (apertar L1)
d00677e00004
800c91f80032
Máximo total weight
800cfdf86eaa

Adidas Power Soccer
Não marca gols (J1)
800dac500000
Não marca gols (J2)
800dac4e0000

Agile Warrior: F-111X
Infinita carga amraam
80060f360064
Infinita carga b61sram
80060f340064
Infinita carga cluster bomb
80060f300064
Infinita carga bunkerbuster
80060f2a0064
Infinita carga fuel air explosive
80060f320064
Infinita carga maverick
80060f2e0064
Infinita carga napalm
80060f2c0064
Infinita carga rocket
80060f280064
Infinita carga sidewinder
80060f260064

Air Combat (Ace Combat)
Infinita carga fuel
800eeb008fff
Infinita carga missile
800eeb0c0040

A-Train
Infinito dinheiro
800a62309400
800a62327735

Akuji - The Heartless
Infinita vida
800803462400
Mais carga spell
80091c240001
Máxima energia
d006981ea4c2
8006981e2400
Todas as fases
800c4704000f

Alexi Lalas International Soccer
Todos os times
800e4d3cffff
Time local c/ 0 gol
8011ff540000
Time local c/ 10 gols
8011ff54000a
Time visitante c/ 0 gols
801201780000
Time visitante c/ 10 gols
80120178000a

Alien Trilogy
Arma flame thrower
8008f34a0029
Arma pulse rifle
8008f3420029
Arma rapid fire
8009a0240001
Arma shotgun
8008f33e0029
Arma smartgun
8008f3460029
Infinita carga battery
8009a05a03e7
Infinita carga charge
8009a05803e7
Infinita carga flame fuel
8009a05203e7
Infinita carga pulse
8009a04c03e7
Infinita carga shotgun
8009a04a03e7
Infinita carga smartgun
8009a05403e7
Infinita energia
8009a04003e7

Alundra
Ganhar key (99)
801dd6c40063
Ganhar earth book
801dd6800001
Ganhar fire book
801dd6900001
Ganhar fire wand
801dd6100001
Ganhar ice wand
801dd6080001
Ganhar legend sword
801dd5f00001
Ganhar steel flail
801dd5f80001
Ganhar water book
801dd6880001
Ganhar wind book
801dd6980001
Infinita carga gilder
801dd5c4270f
Infinita carga magic
801dd5c00004
801dd5c20004
Infinita energia
801ac4ac0032
801ac4b00032

Alundra 2: The Mystery of the Machinevolution
Ganhar bone dart (10)
800674220001
Ganhar amulet
800674560001
Ganhar baron's orders
800674160001
Ganhar bone dart
8006744c0001
Ganhar crimson cape
8006745a0001
Ganhar dryad ring
800674260001
Ganhar elemental ring
800674580001
Ganhar elf ring
800674520001
Ganhar elf steel
8006740e0001
Ganhar gauntlet
8006741e0001
Ganhar gold badge
800674120001
Ganhar grapes of eru
800674460001
Ganhar guard ring
800674540001
Ganhar herb
800674400001
Ganhar newt ring
800674230001
Ganhar panacea
800674440001
Ganhar pixie ring
800674250001
Ganhar red statue
800674280001
Ganhar rising sword
8006746c0024
Ganhar seagull ruins key
800674180001
Ganhar siren ring
800674240001
Ganhar star crystal
8006741c0001
Ganhar star prism
8006741a0001
Ganhar strange key
8006740c0001
Ganhar tonic
800674420001
Ganhar triangle key
800674480001
Ganhar valar shield
8006746e002c
Ganhar vanilla wafer
8006742a0001
Ganhar vita stone
800674100001
Infinita energia
8006771003e7
8006771203e7
8006771403e7
8006771603e7
Infinita key
8006744e0100
Infinito dinheiro
800677060010
Todos os puzzle pieces
800674500001

Ape Escape
Fase Sushi Temple (100%)
300dfc7f 0002
Infinita energia
800ec2c80005
Infinita carga 3-way shots
300f51c20063
Infinita carga air
800f4dc80258
Infinita carga explosive shot
300f51c10063
Infinita vida
800f448c0063
Movimento super jump (apertar R1)
d00e54780008
800ec23e0008
Todas as spectar coins
800f44ba003c
Todos os gagets
d00f51c40003
300f51c400ff
Todos os gold triangles
800f44b80063
Todos os macacos
801393680001
801393700001
801393780001
801393800001
801393880001
801393900001
801393980001
801393a00001
801393a80001
801393b00001
801393b80001
801393c00001
801393c80001
801393d00001
801393d80001
801393e00001
801393e80001
801393f00001
801393f80001
801394000001

Andretti Racing
Infinita carga fuel
801eb3a83cf8
801eca8c3732
801e01940040
801e019c0040
Sempre 1º lugar (qualify)
801eb35ca36d
801eb360c9ae
801eb3740111

Area 51
Infinita carga grenade (J1)
8006d0380001
Infinita carga grenade (J2)
8006d0e40001
Infinita energia (J1)
8006beb00004
Infinita energia (J2)
8006bf5c0004
Ligar auto-reload (J1)
8006be840008
Ligar auto-reload (J2)
8006bf300008

Army Men: Air Attack 2
Mais energia (fase 1)
d01c67520011
801c675200ff
Mais energia (fase 2)
d01cb5860011
801cb58600ff
Mais energia (fase 3)
d01cc05a0011
801cc05a00ff
Mais energia (fase 4)
d01cb4520011
801cb45200ff
Mais energia (fases 5 e 6)
d01cc65e0011
801cc65e00ff

Army Men: 3D
Infinita energia
800432a02400
Infinita carga flamethrower fuel
80058e3e2400
Infinita munição
80057fd22400
Todas as fases
800a01940003

Army Men: Sarge's Heroes
Infinita energia
e006dba80028
3010781400ff
8006dba80000
800746440000
Infinita energia (partner)
e006d3ac0028
3010ceb400ff
Infinito tempo (bootcamp)
d00df6b80373
800df6b80367

Disney's 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue
Ganhar bones (100)
8007e23C0064
Infinita energia
8001df942400
Infinita vida
8001db402400
Personagens resgatados (6)
8007e1ac0006

The Adventures of Lomax
Infinita carga bridge
8006b6600009
Infinita carga digging
8006b8b40009
Infinita carga flames
8006b8c80009
Infinita carga helmet
8006b714ffff
8006b71cffff
Infinita vida
8006b8540063
Infinito continue
8006b7e00009

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: *o código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

ação games Start classificados

Aparelhos

APARELHOS de Videogames: Aces. Entregas SP,Interior. Fac.Pgto F:(11) 4335-5375.

Compro/Vendo/Troco Game/Jogo Play,N64,Dreamcast,S.Nes Etc. F:(0xx11)5512-6431/9787-4561 9873-5110.

Compram-se

VENDO OU TROCON.64,Play e S. Nintendo por Dreamcast. Envio p/Sedex. F:(24) 9909-1944.

Compra/ Troca/ Venda Aparelho Play / Dreamcast/ S.Nes/ N64 Só São Paulo.F:(11) 5061-4899.

Vendem-se

Vendo,Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex. F:(0xx11) 6096-4137.

VENDO REVISTA AÇÃO GAMES Edição 01/Ano 1. Fone: (16) 272-2313

****SUPER MARIO GAMES**** Vendas e Assistência Técnica (21) 573-6094 ou 564-4269. E-mail: fiquei@ig.com.br

ELETROMIL VIDEO GAMES Venda / Troca / Consertos R:Santa Efigênia,348,lj. 12 F:(11)3362-2308 / 3337-5557.

SUPER PLAY GAMES Venda - PS One,Playstation II Super Ness, Dreamcast, N 64 e Acessórios.Fone 041 322 2240 Despachamos via Sedex.

Assistência Técnica

COMPRA,CONSERTO E VENDA *Playstation* (11)9421-1163.

Locadoras

Aqui Videogames Novos e Seminovos.Jogos,acessórios Assistência Técnica.Entrega pessoal e Sedex. F:(011)3846-1470/3846-4375. Site: www.dragoon.com.br

COMPRA / VENDE / TROCA / ALUGA
MERCADÃO DO GAME
GRANDE VARIEDADE EM GAMES ACESSÓRIOS DE TODAS AS MARCAS E MODELOS
Consoles, Jogos, Periféricos
TEMOS RARIDADES. SEDEX PARA TODO BRASIL
Ligue: (67) 726-9396
www.mercadaodogame.cjb.net

UNIVERSAL Games
Vendas, Assistência Técnica e Os últimos lançamentos em Vídeo Game
Fones: (62) 533-3115 - (62) 533-3160
Assistência Técnica: (62) 291-5648
www.universalgames.com.br
Goiânia-Goiás
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

ROCK LASER Games
Venda, Troca e Compra
VIDEO GAMES NOVOS E SEMINOVOS
Playstation/ Nintendo 64
Super NES/ Saturno
Dream Cast
Tudo com garantia
Despachamos via Sedex
Rua Araritaguaba, 1118 - Vl.Maria
PABX: 11-6631.9979
Aceitamos Cartões de Crédito!

Fone/Fax: (16) 37275249
TODOS OS TIPOS DE ACESSÓRIOS
A PARTIR
CDS de Playstation R$ 5,00
CDS de Dreamcast R$ 6,80
Loja Virtual
WWW.CONTROLGAMES.COM.BR
despachamos p/ todo BRASIL

CIDADE DO GAME
Vendas • Locação
Troca • As. Técnica
Videogames • Fitas • CDs
Acessórios em geral
Despachamos via Sedex.
Belo Horizonte (31) 3272-1007
Montes Claros (38) 3223-3633

VENDAS DE GAMES
Playstation, Dreamcast, Sega Saturno e outros Acessórios p/ todos os games Cd's. em **Promoções**, confira os últimos lançamentos.
(11) 5851 5236

Rua Pietro Cassella, 3A - Jardim São João - Sto Amaro - SP

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: 3037-2720 OU DDG: 0800-132066